AMIGA

MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 06/00 5. årgang 15. jun.–20. jul. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

FreeCiv

Odense

Bergen

Nidaros

Århus

Oslo

København

Vi har set på:

Amiga'en i Danmark



LÆS OGSÅ OM:

QNX, Gigabytes & Megahertz, kurser og meget mere…

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhoj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Freddy Vestergaard
Kai Rose
Leif Mortensen
Ole Friis Østergaard
Rolf Eric Liljegard Wallerstein

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger

Leder

Velkommen til dette nummer af Amiga Advis. Denne gang bliver lederen nok ikke så lang da jeg inde i bladet har lavet en artikel omhandlende mange af de ting som jeg ellers plejer at bruge plads på her, men lad os nu se.

Som skrevet sidste gang kunne vi få problemer med at få stof nok til dette nummer, men jeg selv og Thorsten har forsøgt at gøre hvad vi kunne for at få noget aktuelt stof med, men i skrivende stund ser det ikke ud til at række til mere end 32 sider.

Desværre har flere af vores faste skribenter ikke kunnet få noget færdigt til denne gang, men sådan er det jo nogen gange.

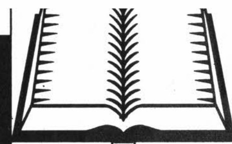
Til gengæld har vi fået indsendt materiale fra ***Freddy Vestergaard*** samt ***Kaj Rose*** og det vil jeg gerne sige mange tak for denne gang.

Og måske kommer der også en artikel med som er skrevet af ***Rolf*** som er ham der står for den svenske udgave af Amiga Advis, men det er ikke sikkert endnu.

Men sagen er klar. Fortsæt med at sende artikler ind og så skal det nok gå.

Efter at jeg nu har skrevt ca. 10 sider i dette nummer af Amiga Advis er min hjerne efterhånden ret tom og den kan ikke finde på mere. Derfor vil jeg slutte denne leder med at sige på gensyn.

jan

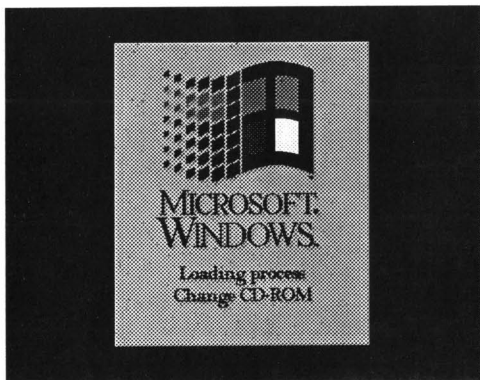


Indhold



8

Ovenpå Amigan's St. Louis 2000 ser vi på hvor QNX står nu



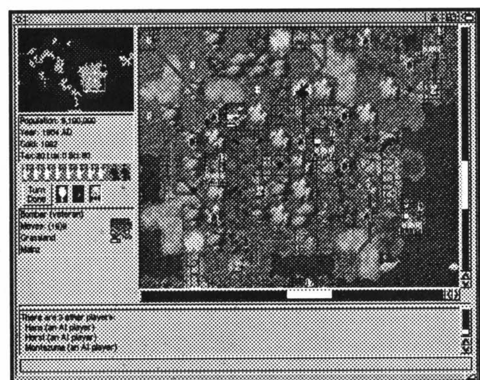
10

"Dette er ikke Amiga'ens virkelige fjende" påstår Jan. Se hvad han mener med det...



14

Endnu engang ser vi på Amiga-emulatoren UAE fra cd'en Amiga Forever



28

Endlig, efter næsten 10 år, kommer der en ny 'Civilization' til Amiga'en. Navnet er FreeCiv

AKTUELT

ANMELDELSER

KURSER

SPIL

ANDET

ANNONCER

Kort Nyt...

Amiga Advis

Frie Amiga-jobs

■ Ihukom *www.amiga-news.de/jobs/* hvis du er om dig med at få arbejde indenfor Amiga-branchen.

EDB-branchen har som bekendt haft særdeles vanskeligt ved at få fat i den kvalificerede arbejdskraft som de mener findes. Amiga-branchen er herfra ingen undtagelse.

Af denne årsag har folkene bag Amiga-News.de og redaktionelle medarbejdere hos Amiga Plus skabt en database for jobsøgende og for ansættelser forlegne foretagender hvor de kan registrere dem for at få kontakt med firmaer eller "headhunte" personer der tilsyneladende har de fornødne kvalifikationer.

Det gælder både indenfor programmel/ applikationsfronten som indenfor isenkramudvikling.

Et antal foretagender søger medarbejdere indenfor specielt programmører, designere og skribenter.

Det er helt enkelt et forum for møde mellem arbejdsgivere og arbejdstagere.

Free Amiga Jobs er som sagt navnet på mødestedet. Det er omkostningsfrit at lade sig registrere og som sagt findes det på nettet under allerede ovennævnte adresse.

Så hvis du er interesseret, held med det.

Den første statusrapport er indløbet og der er 14 ledige stillinger siden sidste opdatering.

Tiltrådte stillinger siden sidste opdatering er 13, så der er tilsyneladende fart på.

Ledige stillinger er 26 omfattende alle områder dagsaktuelt.

Men i alt er der 44 ledige stillinger der endnu ikke er besatte.

Så se så at få fingrene ud. □

Amiga Advis

Glacis Technologies

■ Dette firma er begyndt at udgive en CD med et nyt Amiga-udviklersystem.

Dette er beregnet til at køre ovenpå Linux som f.eks. RedHat-, Caldera-, Debian-distributionerne osv.

Udviklersystemet består sådan set i to særskilte dele foruden Linux-operativsystemet.

Amiga Inc. står for nogle specifikationer af en x86-kompatibel platform, men i dette har Glacis ingen lodder.

Udvikler-CD'en forventes at ville koste omkring $100,-US.

Hvis du vil have flere oplysninger kan du klikke dig ind på:
www.thefortressgroup.com/glacis □

Amiga Advis

Valgfri PPC- og 68K-funktioner

■ Achim Stegelmann har forbedret på asyncio.library. Dette er specielt rettet mod programmører. Hvis man e-poster ham sender han gratis arkivet til één.

Proceduren er primært for at få overblik over hvor mange der vil benytte dem af tilbudet.

På redaktionen har vi en kort brugsanvisning, men spørg efter det hele ved henvendelse til Achim. Her er pladsen for trang.

Hvis man tester for processortype kan man vælge vilkårligt mellem 68K-funktioner og PPC tilsvarende funktioner.

Dermed kan applikationerne forbedres.

Syntaksen er essentiel, så hvis du kun har één maskine til rådighed er der måske problemer. Find dig da nogle testere.

Men laver du dine egne applikationer, så prøv det.

Filbetegnelsen er: asyncio.library med WarpOS-funktioner v40.1

Der er fuld kildetekst til StormC3-funktioner

Krav: MC68020 eller PPC-kort med WarpOS v4 (powerpc.library v15.0 eller bedre).

e-post: Achim Stegelmann *achimste@gmx.de*. □

Amiga Advis

PCMCIA netværkskort-driver v1.2

■ Harry Sintonen har syntes at driveren med 10 måneder på bagen må trænge til en opdatering.

Det drejer sig om et AKA PC-kort der skal bruges til A1200 og A600 der også har PCMCIA-port. Opdateringen gælder for SANAII Rev2 og Rev3.

Driveren er testet med NE2000-kompatible kort, men ikke alle af slagsen.

Medfølgende er kildeteksten i assembly så man selv kan ændre hvad man finder for godt og siden assemblere.

Krav:

- OS2.04 eller bedre
- A600 eller A1200
- kompatibelt PCMCIA Ethernet-kort

Arkivet erstatter hard/drivr/enetdevice.lha på AmiNet

Skriv til Harry "Piru" Sintonen angående spørgsmål.

e-post: *sintonen@iki.fi*. □



Amiga Advis

EyeTech Group annoncerer

■ På EZTower Mk5 leveres nu et udviklersystem baseret på TAO/Elate.

Formålet med pakken er at udvikle på Elate-kernen fra TAO til flere forskellige processortyper. Herovenpå kan lægges Linux, men ydelsen vil i dette tilfælde kun være halvt så stor som ved en dedikeret processor.

Udviklersystemet EZPC fra EyeTech består af:

• Et tower 250W, 90–250V strømforsyning og mulighed for indplacering af et Linux bundkort, A1200 samt PPC og BVision grafikkort (Blizzard PPC/xVision kræver nogen finindstilling hvilket Haage & Partner står for).

• Elate udviklermiljø bestående af et Amiga-system:
- AMD 500 MHz CPU
- 64 MB 100 MHz hukommelses-chips
- Nvidia GeForce 256 DDR AGP grafikkort
- SoundBlaster-kompatibelt 3D lydkort
- 8,4 GB harddisk hvilket kan specificeres ved henvendelse
- 10–100 MHz Ethernetkort
- CDRewriter med CD-ROM-specifikationer
- PCmus, indikatorlamper m.v.
- linuxOS samt Elate for Linux-udviklingsmiljø

• A1200 integreret udviklersystem inkluderende:
- EyeTech fem-klik SAMBA-installer for Amiga- og SAMBA- konfigurationsguide for Linux.
- KMON/SMON-kontakt for skift mellem monitor og tastatur og for skift mellem Amiga- og Linux-miljøet.
- Kontakt for skift mellem standard Amiga-modi og BVision.
- PCMCIA Ethernetkort, CC_Reset fix-kvitto og krydset UTP- kabel.
- PC-tastatur
- Amiga/PC-tastaturadapter
- Intern EZVGA FlickerFixer/ScanDoubler Mk2

Det er muligt at anskaffe nyt A1200-bundkort og PPC-accelerator fra EyeTech og at tilpasse systemet til i forvejen eksisterende isenkram.

Derudover kan systemet også leveres med preinstalleret TCP/IP-stack og CD-ROM bl.a. ☐

Amiga Advis

Vi har opsnappet

■ Tirsdag den 30. maj blev der i Ottawa i Canada arrangeret et møde mellem Amiga-udviklere/brugere og Randall Hughes og Fleecy Moss.

Restriktionerne for viderebringelse af oplysninger var skrappe, men det er åbenbart muligt at arrangere den slags og få Amiga Inc. i tale. ☐

Amiga Advis

NewTek

■ Kender du Toaster/Flyer-konceptet, LightWave-programmel og Video Toaster'en fra NewTek?

Nå, ikke.

Vi mener nu heller ikke at det er meget brugt i Danmark. Men netop derfor er det måske at NewTek har oprettet en hjemmeside med grupper for understøttelse og brugerdiskussioner.

Video Toaster'en er et Amiga-baseret system til videoredigering og afvikling. Det kan bruges i privaten, fremstilling af kursusprogrammer såvel som ved afvikling af programmer på lokale TV-stationer. Altså professionelt.

Vi vil bringe adressen så de der er indenfor området allerede kan finde frem til nye idéer og hjælp, mens nye igangsættere kan finde frem til idéer til udstyr, programmel og prisoverslag osv.

Vi har set på siderne:
www.newtek.com
og derfra er der en knap til
www.newtek.com/forum. ☐

Amiga Advis

Ny version af BGUI

■ Manuel Lemos/AROS har frigivet BGUI med mange aflusninger. Programmet får ikke længere maskinen til at gå ned som en jævnlig hændelse tidligere.

Men desværre har koordinatudregningerne været vanskelige at takle, så derfor er der stadigt problemer med at tilrette brugerfladen ordentligt.

Heller ikke AKA virtuelle grupper for clips kan behandles helt tilfredsstillende. Visse fiflerier er nødvendige.

Preferences-editoren er derfor heller ikke optimal og helt troværdig.

Der findes i separate arkiver dokumentation i AmigGuide-format og .html. Arkiverne findes på AmiNet:
www.bgui.e-na.net/.

Jilly Tjoelker har udviklet et ARexx-brugerfladebibliotek, hvilket medfølger.

BGUI er nu gået over til open source.

AROS kan kontaktes på:
www.aros.org.

Kildeteksten til BGUI kan oppebæres på AROS CVS repository. ☐

Amiga Advis

phase5

■ Norbert Roth har mødt et problem sikkert mange andre også har. Han har sendt noget isenkram til reparation hos phase5, men har siden hverken hørt noget somhelst, eller set skyggen af nogle fremskridt med hensyn til problemerne.

Efter appel på nettet er der begyndt at vise sig lidt af en brugersammenslutning eller "Kunder hos phase5".

Efter redaktionens vurdering har projektet ikke lyse udsigter, men der skal nok være brugere der er i samme båd i Danmark.

Hjørnestenen er om hvorvidt der skulle findes en forsikring der garanterer tilbagelevering såfremt varerne ikke er bortkomne og ellers tilbagebetaling og erstatning.

På tidspunktet for vores undersøgelser var dette endnu ikke afklaret og fra bladets side vil vi ikke tage initiativer.

Har du bevis for (kvittering) indleverede reparationer (dato, repnr. osv.) vil det måske være relevant for dig at deltage i forsøget på at hente noget hjem.

Vi har været inde på Amiga-news.de og har fundet:
HOST/IP: ***dialin-194-29-57-198.nuernberg.gigabell.net***

I håb om at dette kan være til nogen nytte. □

Amiga Advis

AudioLabs ProStationAudio

■ AudioLabs har udviklet en udgave af ProStation-Audio dedikeret til DJ's og kalder programmet Remix.

Samtidigt med at man afvikler, redigerer, kommenterer osv., kan man indspille.

Der vil ingen forsinkelser være og alle PLPS-plugins der virker sammen me ProStationAudio Millennium vil også være virksomme med ProStation-Audio Remix.

Det betyder 64-bits equalizer samt filtre og effekter, kendt fra tidligere. Også indspilning fra WebRadio kan foretages.

Årsagen til promoveringen lige nu er at ændringerne i EURO'ens kurs i nedadgående retning har medført voldsomme prisfald.

Kort sagt, man vil gøre opmærksom på at man nu får langt mere for pengene. □

Amiga Advis

Netop modtaget

■ Den tredie juni har Bill McEwen beklaget sig over at så mange benytter dem ulovligt af Amiga-varemærket.

Dette forklarer måske noget af redaktionens forvirring.

Det på The St. Louis showet annoncerede Amiga Software Developers' Kit (SDK) vil nu være i handelen for formedelst $99,-US.

Udvikler-maskinen er nu frigivet med specifikationer og Bill McEwen meddeler at kun samarbejdet med the TAO group er officielt understøttet af Amiga Inc.

Hvad vore læsere ellers er blevet informeret om vil sikkert efter dette ikke stå til troende.

På vejne af Amiga Inc. må vi derfor anmode om at se efter de originale varer og ikke lade jer forlede af alle de tilbud der ellers på markedet faldbydes.

Se derfor efter det originale produkt der også vil være tilgængeligt gennem lokale Amiga-forhandlere. □

Amiga Advis

Fusion PPC

■ Dette er en Mac-emulator. Og ingen Mac-ROM er påkrævet. Denne emulator er kompatibel med flere Mac-programmer en nogen enkeltstående Mac-model.

Projektet har hængt i en tynd tråd fordi det blev søsat under den forudsætning at de flere end tusind interessenter der har afgivet bestilling på den, endnu ikke har meldt dem som købere. Kun ca. 250 har betalt. Men de er altså ikke blevet svigtet.

BlitterSoft tilbød at stille den nødvendige garanti for projektets gennemførelse hos Microcode Solutions, men der blev takket nej til tilbudet.

Oprindeligt var projektet tiltænkt 15 mands arbejde på 60 arbejdsdage, men det blev så afvejet.

Éen mand ville ikke i et helt liv kunne fuldføre projektet. Så her imellem stod alternativerne.

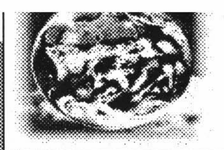
Microcode Solutions har ikke villet svigte, man har med nogen forsinkelse gennemført projektet.

Til gengæld bliver det nok det sidste projekt på Amiga.

Alle lufter deres drømme, men når det kommer til realiteter og de skal slippe slanterne viser det sig dog hvad det hele er: Luftkasteller.

Det har vist sig at emulatoren har været flytbar til andre PPC- platforme og CISC-processorer, herunder Intel's, så brugere af denne platform har vist enorm interesse for den nye iFUSION iMac-emulator.

For producenter der tidligere har haft Amiga som udgangspunkt synes dette forhold at give en del ambivalens med hensyn til hvad der skal satses på. □



Amiga Advis

Morph- og andre OS'er

■ Hvad skal nu dette gøre godt for?
Morf/form – operativsystem
Formatere/forme – bibringe form/struktur
Metaform – overordnet form/struktur
Metamorfose – overordnet formændringsstruktur
Hvor er vi henne?

MorphOS er en udvidelse til AmigaOS. Det er flerstrenget applikationsdriver, såkaldt, der usynligt forbinder 68K-programmel og PPC-programmel så disse kan køre samtidigt uden brugerindgriben. Dvs. indtil nu, det meste af det.

Der må sættes lid til at fremtidigt programmel bliver tilpasset dette udvidede AmigaOS-system.

Idéelt set kan alle slags programmer, biblioteker og enheder erstattes med PPC AmigaOS-versioner af samme. Ingen brug for tillempning.

• Indbyggede SCSI-drivere for Symbios710 og Symbios770 controllere der dækker området CyberStorm PPC, Blizzard PPC, A4000T og A4091.

• Indbyggede biblioteks- og enhedsloadere med udvidelser der tillader at have både PPC-versioner og 68K tilsvarende liggende på harddisken ved siden af hinanden.

• Indbygget CyberGrphX.5

Der er meget mere, men dette er egentlig en annonce. Eller bygger på reklamen.

Derfor må det nok også være på sin plads at røbe kilden. Disse er ***laire@morphos.de*** og ***frank@morphos.de*** hvilke har lavet en hjemmeside på ***www.morphos.de***.

Grundtanken er at lade systemet glemme alt om en eventuel MC680x0 processor og lade denne blive emuleret på PPC. Efter sigende med bedre ydelse end den originale chip, men indtil nu kun alpha-testet. Denne version kan hentes fra hjemmesiden.

Redaktionen har ikke undersøgt sagen. Om det lyder lovende tør vi derfor ikke stå inde for. Men at der fra mange sider gøres forsøg på at få flyttet til PPC med alt hvad dette indebærer er der vel ingen der er i tvivl om.

Men der er altså visse fællestræk ved alle disse tiltag. Og det er at der slås'es lidt i øst og lidt i vest. Koordinationen virker det så som så med. I sidste ende vil det nok betyde at ingen ved hvad der kommer ud af det.

Et andet initiativ går under navnet PowerOS. Om dette er ikke så meget oplyst, men i følge informationer os i hænde og en bekendelse til open source er det tilsyneladende en naturlig måde at få intentionerne formidlet på.

For MorphOS's vedkommende er der 13 MB kildetekst der kan oversættes til et 3 MB emulator af 68K.

Nogen lignende opgivelser har vi ikke for PowerOS. Ud af de informationer vi har må vi blot konstatere at det er muligt at kigge begge konstruktører i kortene for såvidt open source.

Med disse tiltag må det formodes at de der kan læse sådan noget indenad og har lyst til at forbedre er meget velkomne til at komme med forslag.

Vi er også faldet over et yderligere projekt der kaldes PowerPCtm Open Platform (POP) der i samarbejde med IBM vil udforme et dedikeret operativsystem til denne processortype og som automatisk vil boote Linux. Efter hvad vi erfarer med hensyn til dette projekt drejer det sig om at få udviklet en ROM indeholdende de selvtests som Intel-baserede maskiner traditionelt benytter dem af.

Alt i alt må vi konkludere at der i øjeblikket syes at være ret så stor forvirring angående udformningen af fremtidige operativsystemer.

TAO meddeler at de har koblet dem på endnu nogle nye udviklingsprojekter. Vel nærmest for ikke ikke at føle dem tabt bagud af dansen.

Vi har i vores Kort Nyt denne måned en meddelelse om et møde mellem Amiga Inc.-medarbejdere og seriøst interesserede i Canada.

Ud af alt dette synes det for os på redaktionen at være kilde til meget mere forvirring end til et overblik over hvilken retning fremtiden vil tage.

Den gang MicroSoft endnu havde deres kronede dage var det mere overskueligt at tage skyklapper på og tænke: MS-DOS/Windows eller alternativet.

Så nemt er det desværre ikke længere. Konkurrencen er hård. Nye tiltag der bliver kommercielt udviklede vil sandsynligvis ikke danne så monopollignende standarder som MicroSoft forsøgte at komme igennem med. Noget tyder på at helt nye standarder vil opstå gennem forskellige projekters tilpasninger til hinanden, altså indbyrdes kompatibilitet. Der er altså med andre ord tilsyneladende nul retningslinier for tiden.

Men er det egentlig så skidt? □

Hvad så, QNX? – en efterrationalisering ovenpå Amigan's St. Louis 2000

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Bill McEwen er blevet citeret for at sige at de nye ejere af Amiga er de eneste der kun har haft interesse for Amiga gennem disse forskelliges ejerforhold. Og han vil ha' et operativsystem der kører på brødristeren såvel som mobiltelefonen, videomaskinen osv. Det er der nemlig ingen andre der har.

QNX

Firmaet vi engang troede var det nye lys for nyt operativsystem til Amiga er nu gået i offensiven indenfor det såkaldte open source-område.

Dette er fordi deres leder ønsker at der indenfor en treårig periode vil sælges QNX sammen med en trediedel af de elektroniske indretninger der til den tid sælges.

Med undtagelse af selve kernen vil alt fra QNX blive tilgængeligt, blot ikke til kommerciel udnyttelse. Ellers vil det blive under de sædvanlige GNU/GPL-betingelser at kildeteksterne stilles til rådighed. Altså man er velkommen til selv at modificere, blot man skriver hvad man har modificeret og hvornår og så lægger det på nettet igen til fri afbenyttelse.

Argumenterne mod open source er for såvidt kendte: sikkerhedsmæssigt, integritetsmæssigt og troværdighedsmæssigt må der være en indehaver af de fulde rettigheder til de vigtigste dele. Og dette er kernen der kun vil blive viderebragt i en kommerciel binær udgave.

QNX meddeler at de gennem de sidste ti år har tilpasset operativsystemet til Unix og Posix således at programmer for disse systemer skulle kunne anvendes på QNX. Og som led i dette er der også gjort forarbejde til at det samme skal gøre sig gældende for Linux-applikationer.

Bill McEwen er af den opfattelse at skellet mellem datamaskiner og alt andet elektronisk udstyr i hjemmet vil udviskes. Dette mener man også hos QNX. Så derfor ambitionen om at der skal være QNX på en trediedel af alle elektroniske aggregater.

Programmet

Nu tror man måske at der med programmet menes noget der kan afvikles på en elektrisk dingenot, men det er det imidlertid ikke. Det er tværtimod en form for organisationer hvor man kan få adgang til visse informationer pr. abonnement og andre hvor man kan nedhente materiale frit. Håbet for QNX er at der er så mange hjemmesløjdsprogrammører samt professionelle idémagere at de kan få fat i nogle af disse. For ikke at blive hægtet af, må man tværtimod være på forkant. QNX er på det rene med at det ikke lader sig gøre at opretholde en såkaldt udviklingsfabrik der kan give et afkast til en stab på størrelse med f.eks. MicroSoft's, uden også at overtage nogle af dette firmas unoder.

Derfor forsøget på en uhellig alliance med udviklere, idémagere og programmører så det skal blive så nemt som muligt at programmere til QNX.

I modsætning til TAO er QNX ikke programmeret til specifikke processorer. Så man kan sagtens forestille sig at QNX oversættes til at kører på den virtuelle chip som TAO nærmest må forstås som, men vi har ikke haft mulighed for at gennemskue dette.

QNX slår sig op på at have et arbejdsdygtigt operativsystem med grafisk brugerflade med et pladsbehov på kun ca. 64 KB. Sammenlignes der med f.eks. AmigaOS 3.5 vil man hurtigt se at ihvertfald éen MB af de residente moduler kun har noget med skærmen og ikonernes udseende at





gøre. Dvs. at hvis man barberer nogle af de nyeste tilkomster af AmigaOS, vil dette kræve betydeligt mindre plads end med alle funktioner lagt residente.

Øvelsen overfor QNX vil bestå i at lave alle mulige applikationer der så administreres af kernen. Både brugergrænseflader, kopierings- og sletteprogrammer osv. må betragtes som applikationer.

Dette er området hvor der skal være helt fri udfoldelse.

Hvad vi ikke ved

Vi har ikke undersøgt hvad QNX kan og ikke kan. Men en kommandofortolker må der nok være med. F.eks. er funktionen i AmigaDOS/Intuition med at man klikker en ikon, holder <Shift>-tasten nede og klikker på en programikon også en form for kommandofortolker.

Men ellers er det nok mestendels en shell de fleste først og fremmest tænker på ved en kommandofortolker.

IconX der afvikler et script ved klik er også en del af kommandofortolkeren. Hvor meget af den slags muligheder der er tilgængelige i QNX har jeg ingen anelse om.

Sådan noget som FKey commodity er også en adgangsvej til kommandofortolkeren idet bestemte tastetryk kan afvikle komplicerede kommandolinier.

Ved at have den samme kommandofortolker på forskellige apparater vil princippet i afviklingen af kommandoer være som f.eks. FKey og IconX hvor den ene type afvikles fra displayet, mens den anden type afvikles fra tasterne. Ved netværksopkobling mellem apparater med den samme kommandofortolker vil man i princippet kunne kalde menuen for sin mobiltelefon frem på fjernsynsskærmen mens man ser fjernsyn og så ringe op. Måske behøver den slags opkoblinger kun at dreje sig om at apparaterne "kan se" hinanden via en infrarød stråle.

Lyd og kommunikation kan styres fuldstændigt fra fjernbetjeningen.

QNX har ikke planer om dette. De har heller ikke taget stilling til om det er ønskeligt. De har bare fundet ud af at hvis nogen vil lave den slags vil de blot ikke være hægtet af. Det er det de vil undgå ved at køre med på open source-programmet.

Bill McEwen har udtrykkeligt sagt at han ønsker et sådant system. Der er imidlertid ingen officiel kontakt mellem QNX og Amiga, men i ledelsen er der jo en tidligere QNX-medarbejder.

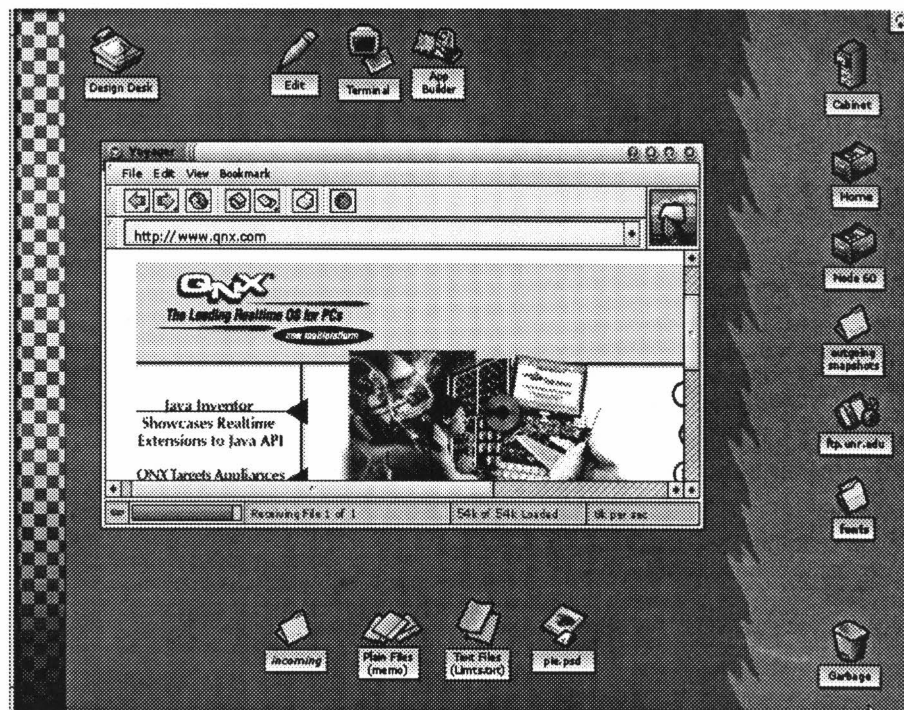
Det vildes muligheder

Her på bladet er vi ret spændte på hvad fremtiden vil bringe. Hvis MicroSoft bliver splittet op i en sektion for MS-DOS/Windows og en for brugerprogrammel, vil brugerprogrammelsektionen sandsynligvis se fordelen ved at blande dem i konkurrencen på flere platforme.

I den forbindelse vil det være spændende hvilket operativsystem der vil være bedst til at administrere netværk mellem videocamera, armbåndsur og brødrister på bedste vis.

QNX vil som sagt have flere forskellige støtteprogrammer hvoraf nogle betyder abonnement, mens andre er for gratis nedhentning af materiale fra deres server.

Enhver der er interesseret kan koble sig på hjemmesiden for QNX,
www.qnx.com
og derfra klikke sig videre på vej. □



Amiga'en i Danmark – Hvordan står det til?

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

I sidste nummer af Amiga Advis havde vi angivet at der denne gang ville være et interview med Kiwi Multimedia, men efter at have snakket lidt med Kiwi har jeg besluttet mig for at udvide dette emne lidt. Det betyder at emnet nu er Amiga'en i Danmark hvor interviewet så bliver en del heraf.
Udover interviewet vil jeg komme lidt ind på Amiga Advis samt lidt om hvad vi kan gøre ved fremtiden osv.

Inden vi går igang skulle jeg måske lige oplyse at jeg har valgt at lave dette her som en reportage da vi fik snakket om mange ting og grænserne for de spørgsmål jeg havde tænkt mig blev overskredet mange gange.

Interview med Kiwi

Dagen hvor jeg skulle besøge Kiwi Multimedia var sat til onsdag den 31. maj 2000 kl. 09.00 og hvad der kom ud af dette møde vil jeg komme ind på lidt senere. Først vil jeg lige komme med en lille historisk baggrund af Kiwi Multimedia.

Kiwi Multimedia

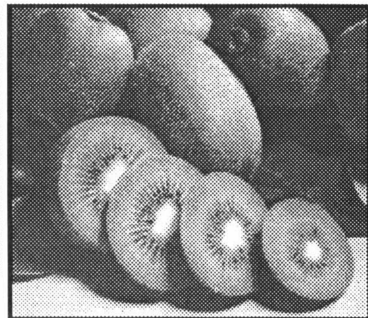
Kiwi Multimedia (fra nu af Kiwi) blev startet i 1994 af Shiraz Khan fra Frederikssund og Poul Hess fra Hvidovre.

Kiwi har fra starten af solgt Amiga-udstyr, men forhandler også andre produkter som f.eks. JVC tv'er, videoer, kameraer og her fra i år af er de også begyndt at sælge Mac-computere o.l.

Dette skyldes bl.a. at Kiwi er en multimediavirksomhed og her igennem har kunder indenfor videoredigering o.l. og efterhånden er det mere eller mindre umuligt at leve af Amiga-video produkter.

Naturligvis findes der udstyr til





Amiga'en så den snildt kan bruges til video, men dette udstyr er enten meget svært at finde eller også eksister det ikke mere.

Det er bl.a. med baggrund i dette at Mac'en er kommet ind i billedet og i bund og grund er video-folk jo også ligeglade med hvad platform de bruger, bare det virker og er til at få fat på.

Poul Hess er dog med tiden gledet mere og mere ud af deres samarbejde og er faktisk ikke rigtigt med mere.

Hans plads er dog blevet overtaget af andre personer som er kommet med i Kiwi.

Disse personer er Carsten Pedersen der kom til i sommeren 1998 og Rasmus Pedersen som kom til i 1999.

Selve firmaet Kiwi er ikke et enkeltstående firma da det er et Datterselskab af Pedersen, Wittenkamp & Khan ApS (PWK fra nu af). Eller sagt på en anden måde, så er Kiwi en af aktiviteterne i PWK, men PWK har også andre aktiviteter som f.eks. en Net-cafe i Holbæk der hedder Web'n'Net.

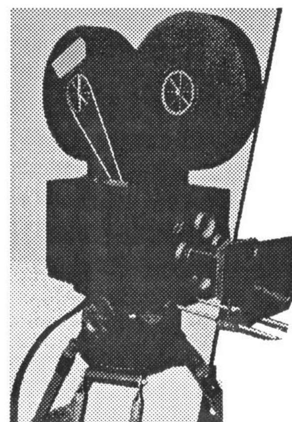
De af jer der har handlet med det tidligere Amiga Soft vil måske vide at denne Net-cafe blev startet af Shiraz og Peter fra Amiga Soft, men det er nu en anden historie.

Af PWK's andre aktiviteter udover Kiwi og Netcafe'en kan nævnes kurser, web-design, web-server, DTP-arbejde samt fremstilling af tryksager.

Måske skulle jeg lige nævne at der er fire medlemmer i PWK og at den sidste ikke endnu nævnte er Michael Olsen, men da han ikke ved noget om Amiga'en (såvidt jeg er orienteret) har han ikke noget med Kiwi at gøre.

Som de fleste sikkert kan gennemskue er Shiraz den centrale skikkelse i Kiwi og derfor vil jeg slutte dette her afsnit af med en lille profil af Shiraz.

Shiraz er uddannet kørelærer hvilket han stadigvæk har virke inden for. Og så har han gået på Holbæk Handelsskole hvilket jo nok ikke er det værste man kan have deltaget i når man nu står for div. administrative opgaver.



Kiwi's nutid

Kiwi oplever desværre det samme som mange andre i Amiga-verdenen, bl.a. som bladet her, en svag nedadgående retning af vores overlevelsesgrundlag hvilket jo ikke lige er det fedeste man kan opleve.

Men Kiwi har valgt at fokusere på de der bliver tilbage. For sagen er den at man ligesom med andre platforme har to købergrupper. Den ene er de der er lidt her og der og så er der dem der

udbygger deres computersystem så det hele tiden er med i front.

Det er i den første gruppe hvor frafaldet er størst. Dvs. de der ikke holder trit med udviklingen og kun køber lidt her og lidt der.

Denne kundegruppes systemer er formodentligt også knapt så kraftfulde. Det er ikke så tit de måske kommer i kontakt med nyere Amiga-produkter, hvilket måske så betyder at deres Amiga'er vil virke lidt mere døde end Amiga'en egentlig er flest.

Det er naturligvis vanskeligt at konkludere hvorfor folk skifter deres Amiga ud eller slet og ret holder helt op med at gøre nye investeringer i deres Amiga, så derfor vil jeg ikke gå mere i dybden med dette, andet end at konkludere at det er Kiwi's erfaring at det er i specielt denne gruppe frafaldet sker.

Men når Kiwi så kan tillade sig at se positivt på Amiga'ens salgspotentiale er det fordi de regner med at kunne få noget fornuftigt ud af at fortsætte deres servicering af den kundegruppe som holder deres Amiga up to date.

Selv om man nu er vant til at Kiwi er Amiga-forhandler er Kiwi faktisk også andet.



Kiwi's fremtid

Fremtiden er som altid svær at spå om og om det vender for Amiga'en kan ingen naturligvis sige noget om med sikkerhed og derfor vil Kiwi's Amiga-fremtid afhænge af hvordan det går med Amiga.

Men i stedet for at sidde og vente vil Kiwi prøve på at give deres bidrag til en bedre fremtid.

Rent praktisk har Kiwi ikke noget lager da lagervarer både binder en stor værdi samtidigt med at når lageret er Amiga-produkter og køberne få, er chancen stor for at man brænder inde med varer som ikke bliver solgt.

Desværre betyder det også at der er nogen ventetid på de produkter man bestiller.

Dette er en ting man også rundt omkring hos større forhandlere og producenter bruger til at nedbringe omkostningerne med.

Alt dette betyder at der oftest er en vis ventetid på Amiga-produkter hvilket faktisk er ret irriterende og på ingen måde bidrager til en mere positiv udvikling, men der er nok ikke så meget at gøre ved det p.t.

Så hvad kan Kiwi så gøre for at skabe lidt bedre vækstbetingelser?

Man vil bl.a. lave en web-butik hvorfra man kan bestille varer, men det vil også være muligt at downloade prislister og så vil man også kunne tilmelde sig en postliste hvorfra man vil kunne få tilsendt nyhedsbreve o.l. fra.

Derudover vil Kiwi forsøge at lave en rådgivningsservice hvorfra man skal være i stand til at kunne kontakte en enden Amiga-ejer der har samme udstyr som en selv.

Idéen går ud på at de forskellige Amiga-ejere skriver et brev omkring hvilket udstyr de har.

Denne database skal så bruges til at, når en Amiga-ejer så henvender sig omkring et problem, kan man sætte ham i forbindelse med en anden Amiga-ejer der har samme udstyr hvorved at man m/k måske kan hjælpe til en løsning af et givent problem.

Men hvordan dette bliver i virkeligheden ved jeg p.t. ikke.

Deres hjemmeside kommer til at hedde ***www.KiwiMultimedia.dk*** og skulle være oppe når du læser dette her og e-post-adressen du kan kontakte dem på, bl.a. hvis du skulle ønske at være med i "Amiga-hjælpe-databasen" er ***Kiwi@post5.tele.dk***.

Herudover vil Kiwi også have en hot-line-service for deres kunder på telefon nr. ***20 61 66 40*** hvor Rasmus Pedersen vil være behjælpelig med div. problemer og spørgsmål.

Snakken faldt naturligvis også på hvad man kunne gøre for at hjælpe Amiga'en til en bedre fremtid når der på et eller andet tidspunkt skulle komme noget afgørende nyt fra Amiga Inc.

Her kunne Kiwi så oplyse mig om at de har samtaler med Amiga Inc. der har kontaktet Kiwi i forbindelse med at man vil undersøge Amiga'ens salgsmuligheder her i Danmark.

Hvad der kommer ud af dette er naturligvis et åbent spørgsmål, men kommer der nye Amiga-produkter skal de nok finde frem til Danmark.

Vi snakkede også om hvordan man kan forbedre Amiga'ens leveringsproblemer for hvis vi vil tages seriøst skal ikke kun det tekniske være i orden.

F.eks. skal der være en rimelig leveringstid, men hvordan får man det, uden at man skal binde en herregård i et lager?

Ja, jeg ved det ikke, men man kunne jo forestille sig at der blev oprettet et centralt lager hvor alle de der vil sælge Amiga'er og udstyr skulle kunne hente dette efterhånden som der blev solgt.

Samtidigt tror jeg at der er mange Amiga-ejere som ville købe en aktie eller to i Amiga Inc. såfremt de kunne og såfremt de vidste det ville gavne Amiga'ens situation.

Dette kunne man måske kombinere i en Amiga-Font eller lignende, som bestod med det eneste formål at promovere Amiga'en og være med til at opretholde en god Amiga-service som f.eks. en form for Amiga-lager.

Sådan et tiltag vil efter min bedste overbevisning være et nødvendigt tiltag (eller noget lignende) for at vende udviklingen når der ellers begynder at komme nogle afgørende nye Amiga-produkter.

Problemet er bare hvem skulle lave dette og hvordan, teoretisk kan man sikkert finde på mange måder, men rent praktisk er denne idé ret besværlig.

Sluttelig

Afsnittet om Amiga'en i Danmark hvor Kiwi er i centrum slutter nu, men der er stadigvæk et par ord til at sige om Amiga'en i Danmark.

Derfor vil jeg sige mange tak til Shiraz fra Kiwi og ønske dem held og lykke fremover.

Men inden Kiwi-afdelingen slutter helt skal jeg måske sige at Amiga Advis og Kiwi naturligvis fortsætter vores samtaler, idéudvekslinger m.m., men det skal naturligvis ikke afholde dig fra også at blande dig og det kan du naturligvis gøre til både os og Kiwi.

Samarbejde – kan vi det?

Der bliver fra tid til anden snakket om samarbejde mellem de forskellige Amiga-ejere, blade, klubber m.m.

Men hvad er det nu egentligt det betyder og hvad går det egentligt ud på?

A-Lager

Vi har fra Amiga Advis's side af og til haft tekster omkring dette emne og jeg

personligt har tit tænkt tanker, nedskrevet idéer m.m. om hvad jeg egentlig kunne forestille mig man kunne gøre.

Disse tanker og idéer er nogle jeg for flere år siden først prøvede at snakke med en begrænset personkreds om, hvilket ikke rigtigt førte til noget.

Men efterhånden som tiden er gået er idéerne blevet til mere konkrete planer og i slutningen af sidste år valgte jeg at offentliggøre dem gennem en postliste, skabt via den "rundspørge"-artikelserie vi havde sidste år.

Nogle af de ting der skete på denne postliste dannede så grundlag for en ny artikelserie som hed "tankeeksperiment".

Denne artikelserie skulle så køre parrelt med udviklingen på postlisten, sådan at når der kom noget konkret ud af listen ville det ikke kun være listens medlemmer der var med på denne A-lager-idé.

Men det gik sådan at her fra starten var der ca. 12 mennesker. Efter første omgang kom der ca. 6–7 svar tilbage og efter anden udsendelse var der 1–2 der svarede tilbage.

Måske skulle jeg kort fortælle lidt om idéen med dette A-lager.

Udgangspunktet er bl.a. det faktum at man ikke bare skal kunne risikere at støde på Amiga'en når man nu står og skal vælge Amiga, men også support, bestillingsbetingelser samt udnyttelsen af AmigaOS (uden hjælpeprogrammel) er ret elendig så at selv disse forhold i sig selv gør det svært for Amiga'en at nå kunderne.

Herudover er der naturligvis også det forhold at en tidssvarende Amiga-computer ikke eksisterer i et helt stykke i dag.

For hvis man vil have sådan en skal den samles og selv om den kan fås samlet vil man opleve mange standard-problemer (tror jeg godt jeg kan kalde det for) med den.

Pga. at den nærmest er opbygget som et samlesæt hvor hver enkelt del er opfundet i hver deres år.

Alt dette giver en del standard-problemer og hvis man også gerne vil have et moderne system der kan det man forventer af et sådan et, skal man nærmest være ekspert for at dette kan lykkes.

Kigger man lidt på vores OS, alle de små og store programmer vi kan udbygge systemet med, er vi jo ikke fortabte, men det appellerer jo bare ikke til folk under de aktuelle forhold.

Derfor ville A-lager-idéen bl.a. gøre et slags samlingsarbejde sådan at man både kunne få en uptodate-Amiga (hardware og software) samtidigt med at det også ville være indbydende for folk som bare vil have en computer.

Samtidigt med skulle det jo også gerne blive nemmere for folk at komme i kontakt med Amiga'en for slet ikke at tale om deres oplevelse af at blive Amiga-ejer.

For at kunne opnå et forum, eller hvad vi nu skal kalde det, var tanken den at der skulle være et trekantsamarbejde mellem forhandlere, klubber og dette her A-lager.

I denne her forbindelse skal A-lageret ses lidt som en erstatning for Commodore Danmark der f.eks. havde opbygningen af det moderne OS som jo i dag vil bestå af AmigaOS plus en masse småprogrammer, utilities m.m.

Forretninger skal så sælge Amiga'erne mens klubberne skulle yde service til nye kunder.

Herved ville man kunne samarbejde og hvis det blev gjort rigtigt ville alle få noget ud af det.

Men pga. den stærkt faldende interesse gav det ikke noget for mig at fortsætte dette tankeeksperiment og nu skal jeg også bruge meget tid på artikler m.m. så tiden er også væk nu. Men skulle nogen være interesserede i de to A-lager-udsendelser er i velkomne til at sende mig en e-post herom.

Fjenden

Når snakken falder på hvad vi kan gøre dukker ordet "fjenden" tit op når konkurrenten Windows omtales.

Her synes jeg det er vigtig at man gør sig klart hvem vores såkaldte fjende er inden man kan gøre noget for Amiga'ens fremtid.

For er Windows den fjende som gør at Amiga'en ikke kan få fremgang?

Det er naturligvis et problem at mange, ja, faktisk rigtigt mange, ikke rigtigt ved at der eksisterer andre muligheder end Windows.

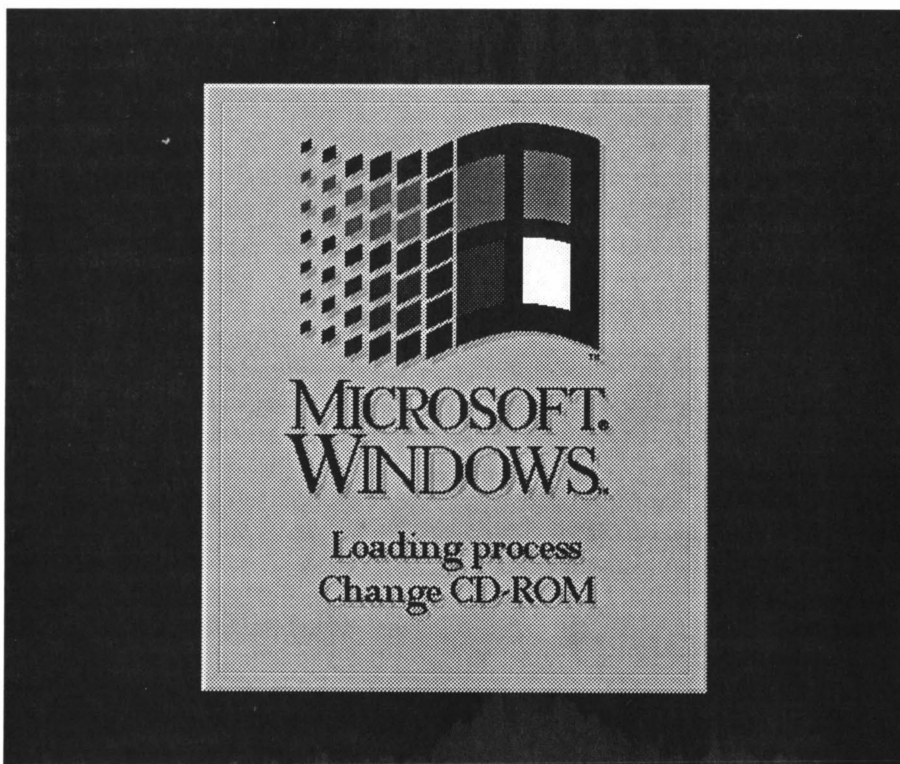
Ja, OK, de fleste ved vel også at der er noget der heder Linux, men Amiga er allerhøjest noget man engang har hørt om.

Dette er naturligvis et problem, men den virkelige fjende er ikke Windows.

Det virkelige problem er nærmere alt det jeg før har beskrevet, altså den manglende udvikling, den manglende support, den manglende kontakt til verden udenfor, det store virvar af forskellige standarder, biblioteker, små programmer osv. man ikke kan komme uden om og som ikke altid virker lige godt sammen o.l.

Som tiden går bliver disse problemer større og større efterhånden som Amiga-skaren bliver mindre og mindre.

Så skal vi finde en fjende bliver det



Det er, trods alt, ikke her den virkelige fjende skal findes...

nok en kombination af tiden der går og den udvikling der følger den.

Kan vi samarbejde?

Nu kan man jo spørge sig selv om man kan samarbejde?

Det lyder jo nemt, men før man kan samarbejde skal man jo have noget at samarbejde om.

Før man kan tale om at et samarbejde er levedygtigt skal der nogle forhold til at give et evt. samarbejde mening og her tænker jeg på det lidt mere egoistiske plan.

For hvis det skal holde til mere end blot fine ord skal der være et udbytte i éen eller anden form, altså at vi får noget ud af det du og jeg gør.

Dette var idéen og nu er det på tide for mig at tage det op igen og se på hvordan jeg kommer videre med disse planer, forhåbninger, tanker m.m.

Amiga Advis

At komme videre når Amiga Advis var på plads er et vidt begreb. For Amiga Advis er aldrig kommet på plads som det skulle have været.

Men som du sikkert har fulgt med i vil der ske nogle ændringer bl.a. med at trække bladet helt eller delvist væk fra kioskerne.

Alt dette sker fordi vi skal tilbage til udgangspunktet og begynde forfra.

Lidt optimistisk troede jeg den gang at når først Amiga Advis kom ud i kioskerne ville det måske ikke blive rigtigt godt, men dog give en balast til at danne grundlaget for noget godt.

Da jeg nu er Amiga-ejer har jeg jo også et ønske om at støtte min platform, hvilket vi bestemt også har gjort og det vil vi da også fortsætte med.

Men vores håb gik også på at vores tilstedeværelse i kiosker ville være med til at skaffe nye Amiga-brugere, hvilket vi måske også har i et par enkelte tilfælde.

Men i forhold til omkostningerne er denne virkning lig nul eller der omkring.

Derimod har vi haft en stor betydning i arbejdet for at fastholde Amiga-ejere til Amiga'en i form af vores vidnesbyrd om det fortsatte liv i Amiga'en.

Men mængden af kioskkøberne svinder og svinder, med den virkning at det nu nærmest er en betonklods om vores ben der trækker os ned under overfladen. Bl.a. derfor bliver vi nødt til at fokusere på samme måde som Kiwi.

Dette betyder at vi vil bruge alle vores kræfter på de som stædigt holder ved som abonnenter.

Hvis vi ikke gør det vil resultatet blive at Amiga Advis vil blive en del af historien før end vi aner.

Nu er det jo ikke det fedeste at beslutte at tage et tilbageskridt som det jo er at trække bladet væk fra kioskerne, men absolut nødvendigt hvis vi skal fastholde vores største betydning, nemlig at berette om livet i Amiga'en.

Som skrevet i en leder sidste gang betyder det at vi nu er tilbage ved udgangpunktet hvor vi fortsat gerne vil udgives i kioskerne. Problemet denne gang er så bare hvordan det rette miljø skabes for at dette kan lade sig gøre og som sidste gang hvor det mere var et teknisk spørgsmål om hvordan og hvorledes.

Hvordan skabes dette rette miljø så? Ja, svaret er simpelt. Der skal flere brugere/købere til, mens løsningen er noget mere tung.

AMIGA ADVIS

Dette kunne f.eks. være mellem ligeværdige partnere som kan se det geniale i at udnytte et fælles samarbejde eller mellem partnere med forskellige mål som hver især har glæde af et fælles samarbejde.

Hvordan dette så passer ind på det danske Amiga-marked ved jeg faktisk ikke eftersom jeg har prøvet med A-lageret og ikke havde noget større held med at få folk involveret.

Heller ikke selvom et par af dem var med i nogle Amiga-klubber og man skulle mene at disse ville være interesserede i et eller andet.

Men det skal naturligvis ikke afholde andre fra at prøve et tiltag eller to.

Uanset hvad tror jeg ikke det er nok, bare at omhandle Amiga'ens fremtid.

Amiga Advis – og fremtiden

Amiga Advis startede med sit første nummer i begyndelsen af August måned i 1996 og dette gjorte jeg pga. at jeg godt ville i gang med en selvstændig virksomhed.

Dette skulle så være en medievirksomhed hvor Amiga Advis så var udgangsproduktet og når dette så var på plads kunne jeg komme videre og efterhånden skabe en medievirksomhed.

Det vi helt konkret vil gøre er at prøve at gøre Amiga Advis mere AmigaOS-orienteret hvilket jo p.t. måske ikke giver den store mening.

Helt konkret vil det sige at vi vil prøve også at gøre bladet mere aktuelt over for folk som bruger Amiga-emulatorer på andre computer-platforme.

F.eks. kører vi lige i øjeblikket en Amiga-emulatortest på en Mac og denne test kunne man så udbygget en del og tilbyde den sammen med Amiga Forever cd'en og måske lokke nogle Mac-ejere til at leje med.

Hvis dette så også blev lavet til de andre emulatorer på cd'en og måske få lavet en ekstra cd-rom med div. programmer på kunne det måske herved gøre det tillokkende for ejere af andre platforme at kaste sig over Amiga'en.

Ville der heraf måske kunne udvikle sig et givtigt foretagende for Amiga'en og skulle der komme bare 100 nye aktive Amiga- brugere ud af dette, ville det bestemt være et godt skub fremad i forhold til hvad vi har i dag.

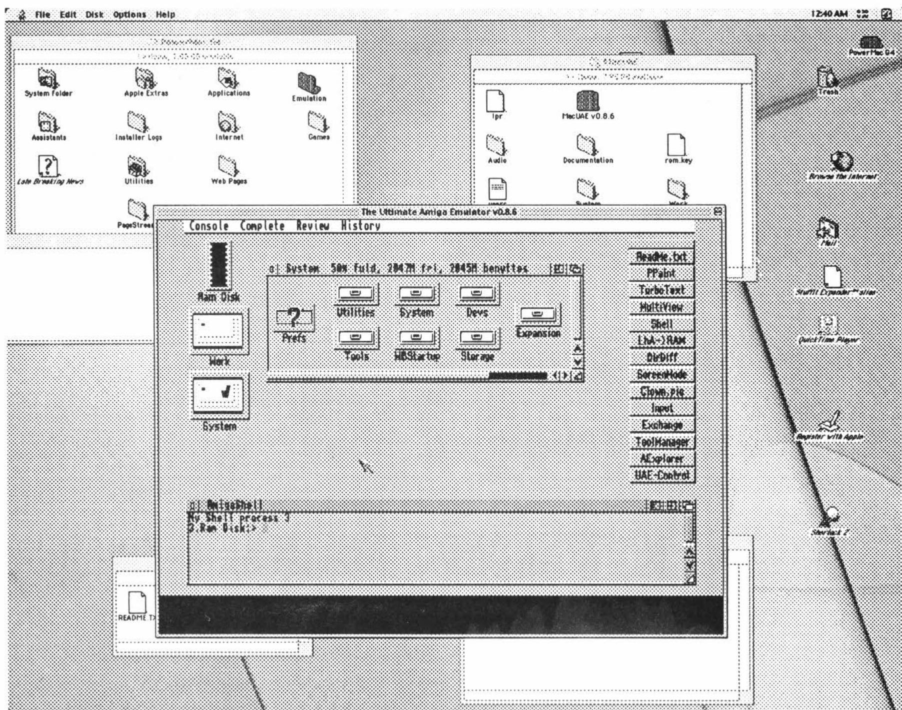
Men uanset om det skulle blive til noget eller ej, så vil Amiga Advis blive mere OS-orienteret når AmigaNG/ Amivers kommer da dette jo ikke er bundet til en bestemt hardware. □

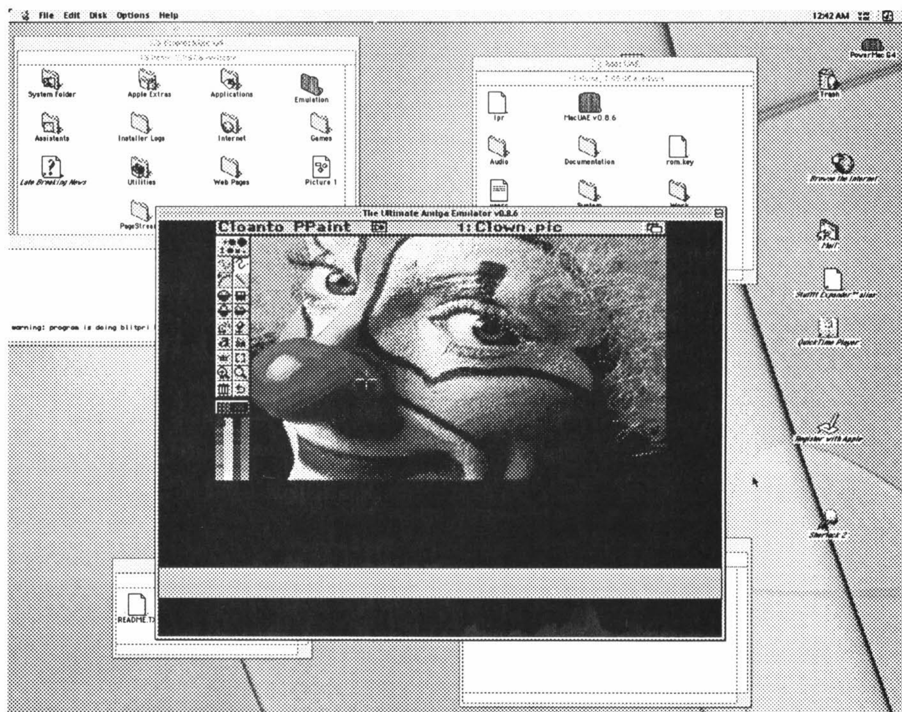
Amiga Forever

– Amiga på Mac, part 2

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

I sidste nummer af Amiga Advis begyndte jeg en anmeldelse af Amiga-emulatoren på Amiga Forever vol. 3, med en almen beskrivelse af Amiga Forever vol. 3 samt installering og de første indtryk af dens Mac-emulator. Denne her gang skal vi så til at lege lidt med at ud-/opbygge AmigaOS-brugerfladen.





Denne gang

Mine ambitioner for denne Amiga Forever-artikel var bl.a. som skrevet sidst at jeg ville overføre DOpus.

Men faktisk var mine intentioner også at få AmigaOS3.5 med over, da den Kickstart som emulatoren bygger på er v3.1 og derved skulle det kunne lade sig gøre at få v3.5 med over.

Derudover er det jo også et must at få MagicMenu med over og det ville jo også være rart at få prøvet nogle programmer med og se hvordan de kører.

Hele vejen kom jeg dog ikke denne her gang, men en del af den og det skal vi nu til at kigge lidt på her, plus lidt opsætning og hastigheden man kan køre ved.

Brugerfladen

Som det første skulle DOpus over da jeg har vænnet mig til at arbejde i dette miljø og Workbench har i forhold til DOpus en meget besværlig filbehandling.

Her kommer så det problem at denne her G4-Mac ikke har noget diskdrev, hvilket betyder at jeg enten skal finde en DOpus cd-rom udgave eller at jeg skal brænde mine DOpus 5.8 disketter over på en cd-rom. Til denne her test har jeg dog skyndsomt kastet mit blik på den Dopus 5.5 udgave der bl.a. ligger på Aminet Set 8 og som stort set kan installeres direkte når den først er lagt over i en skuffe som tilhører Amiga-delen på Mac'en. Det eneste man skal gøre før det kan installeres er

at kalde skuffen som DOpus lægges i "SET8a" og så tildele skuffen i Startup-sequence. Dette skal man gøre fordi install-scriptet er beregnet til at man installerer DOpus direkte fra Aminet cd-rom'en (som hedder SET8a). Naturligvis kan man også gå ind og ændre i install-scriptet, men det er absolut hurtigere på den anden måde.

Når man har lavet disse ændringer er det bare at installere det som ved en helt normal installering på en rigtig Amiga og efter endt installering fungerer det bare som det skal, uden nogen ændring af hastighed.

Nu har jeg så det arbejdsmiljø jeg vil have. Herefter er det så min intention at kaste mig over lidt udsmykning.

Først blev MagicMenu smidt over via en Aminet-cd og installeret – ingen problemer.

Herefter røg ClassAct over og installeret – heller ingen problemer.

Idéen med at ClassAct skulle over var naturligvis fordi det næste menupunkt hed NewIcon og efter en overflytning, en udpakning og et par klik i installeren var også dette på plads.

Programmer

Strategien i denne anmeldelse er først at afprøve det gode gamle før turen kommer til AmigaOS3.5 da denne installation bl.a. laver nogle indgreb i Kickstart'en ved at flytte nogle biblioteker væk fra den.

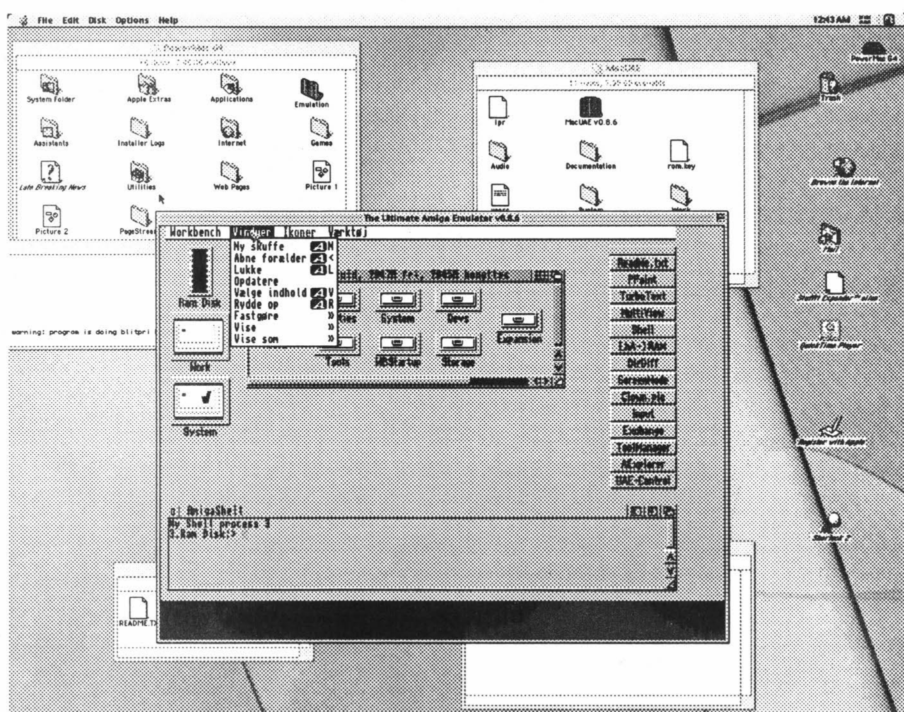
Denne her emulator skulle gøre brug af Kickstart 3.1 og derved skulle sagen være klar, men for en sikkerheds skyld venter jeg til sidst med evt. at spolere det hele.

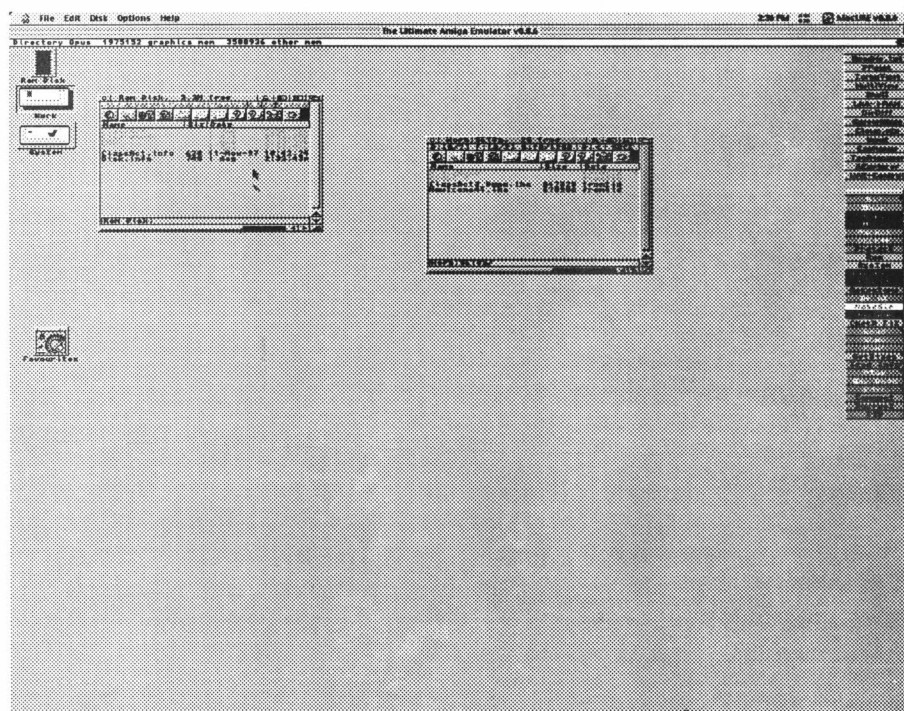
Men naturligvis ønsker jeg også at undersøge hvilken betydning AmigaOS3.5 har for emuleringen da det jo rydder noget op i Amiga-standarden. Og så er det jo vigtigt at vide hvilket samligningsgrundlag der er i forhold til OS3.1.

Jeg har afprøvet følgende programmer: *PPaint 7.1*, *TurboTekst*, *SysSpeed* og *Genetic Species final demo 1*.

TurboTekst er en lille medfølgende teksteditor og her er det eneste at bemærke at man skal passe meget på ikke at lave dobbelte eller flere anslag, og så at der mangler et par tegn på tastaturet.

PPaint 7.1 kører ligeledes som det skal. Måske er det en lille smule langsomt i forhold til min Amiga som er med 060 CPU (den har også PPC,

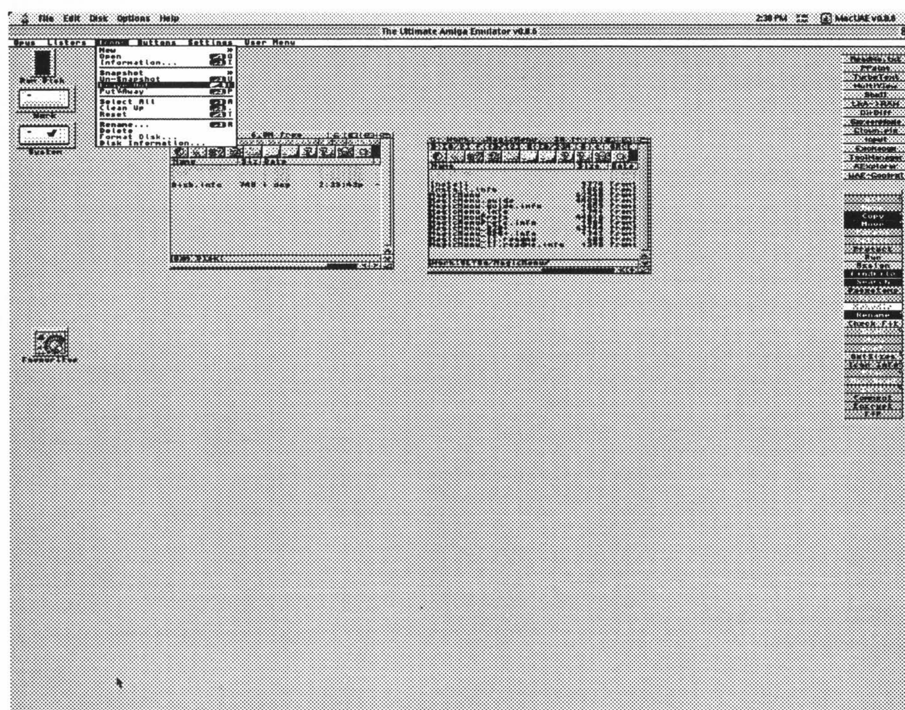


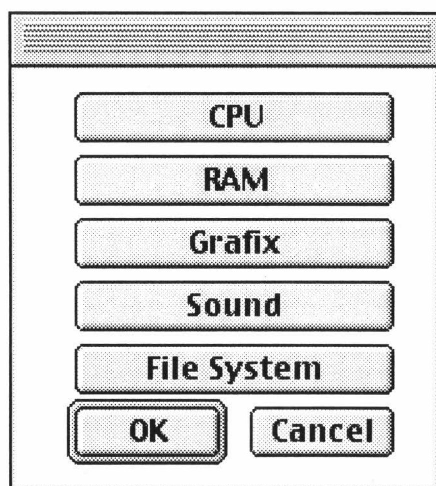


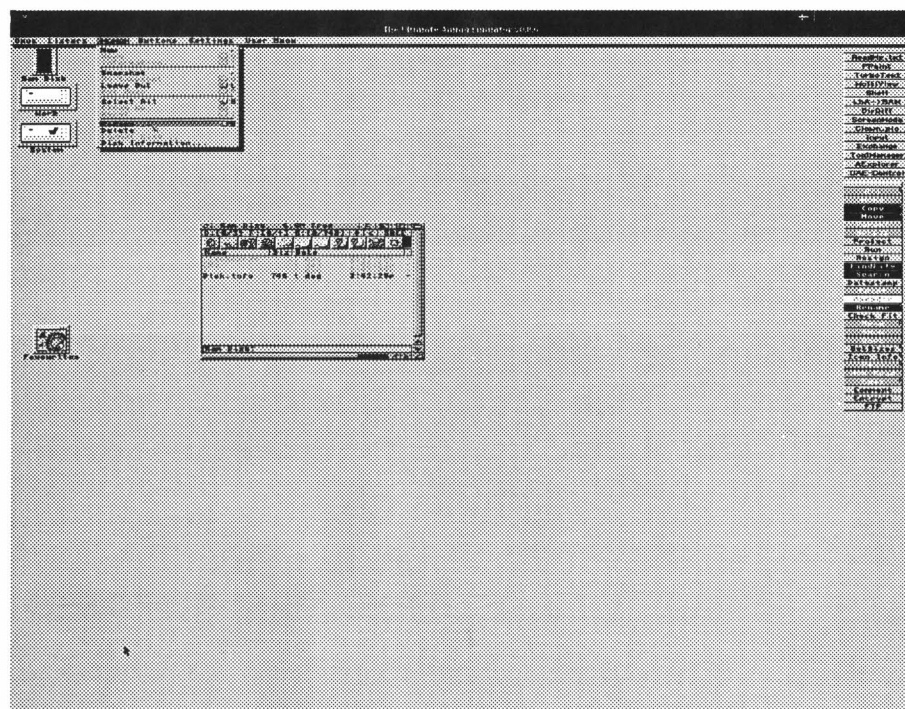
men det tror jeg ikke har nogen større betydning i denne her sammenhæng).

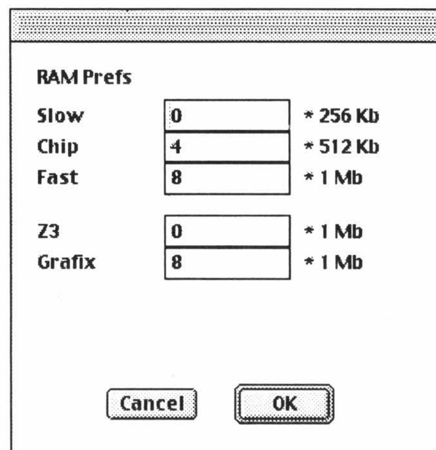
SysSpeed har jeg naturligvis brugt i forbindelse med at forsøge på at få lidt tal på bordet omkring hastigheden. Det viser helt klart at denne her emulation har et problem med grafikken som mit system er opsat nu. Tallene vil komme senere i denne her artikel.

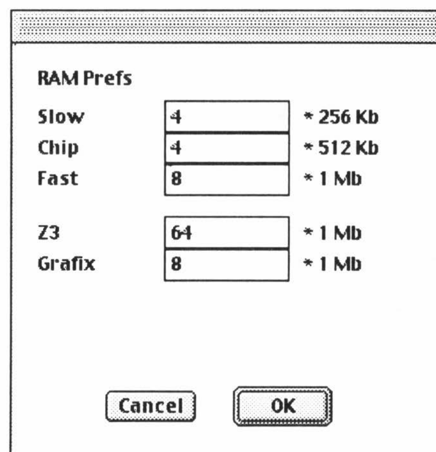
Genetic Species kunne efter AHI og lidt RTG-installering også godt køre, dog viste det samme billede sig bare noget tydeligere. Det tog meget lang tid for den at starte op og at dømme efter det meget langsomme farveskift har det bl.a. noget at gøre med grafikken. Når den så endelig var igang gik det til gengæld så hurtigt at jeg aldrig nåede at se hvad det egentlig var der ramte mig, hvilket næsten kun kan have noget at gøre med at dens beregninger af mine modstanderes handlinger går ualmindeligt stærkt. Så rundt regnet er dette spil uspilleligt som landet ligger nu, men da jeg ikke synes at PPaint havde samme problemer med grafikken kan det tænkes at dette forhold kan rettes op ved at kigge lidt nærmere på datatypes m.m. Men selv med en meget hurtigere grafik har man meget brug for at kunne











sænke farten på visse andre områder før det bliver rigtigt godt.

Opsætning

Under afvikling af disse ovenstående programmer har jeg prøvet mig lidt frem med de få indstillingsmuligheder der er og heraf har jeg fundet ud af at man godt kan sætte ram-mængden op. Det er bare ikke alle tal den vil acceptere.

Samtidigt med går nogle af de afprøvede programmer ned hvis man tildeler dem større mængde end det foreslåede.

Men jeg vil her gennemgå de ram-ændringer man kan gøre.

SlowRAM er ram som tager plads på harddisken og denne har jeg max. kunnet sætte til fire gange 256 KB.

ChipRAM kan sættes på 4, 8 eller 16 gange 512 KB, men hvis denne sættes på mere end 4 kan du ikke vælge nogen FastRAM og hvis du sætter den på 8 eller 16 fremgår denne RAM-forøgelse ikke på WB-skærmen.

Hermed vil jeg ikke påstå at de ikke er der, men umiddelbart kan jeg ikke se dem.

FastRAM kan jeg sætte på enten 2, 4 eller 8 gange 1 MB når min ChipRAM ikke er sat til mere end 4.

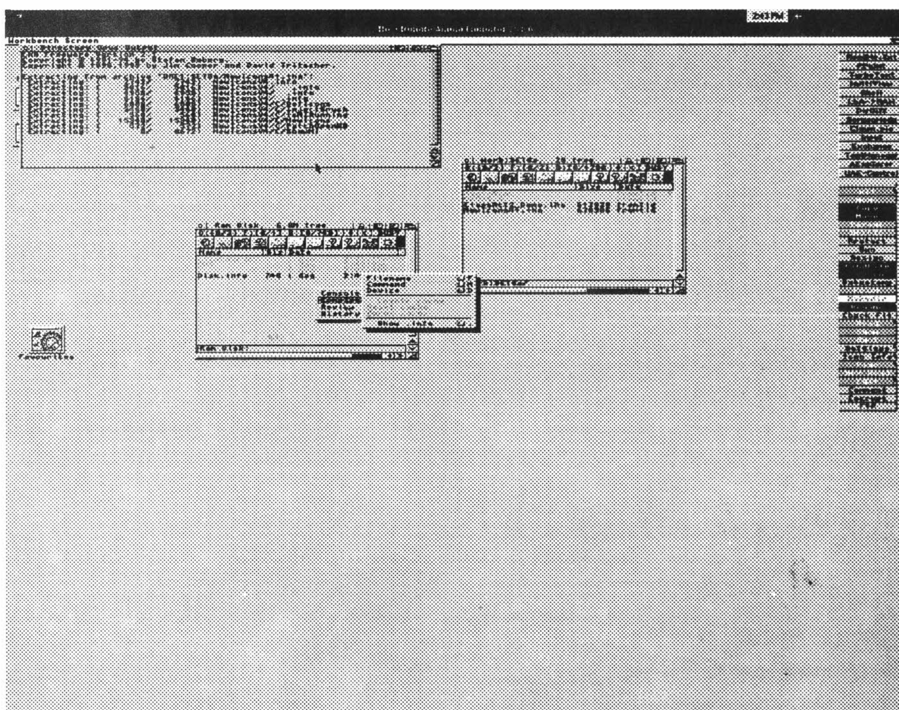
Z3-RAM er ram som kan tilføres ved at systemet tror at der er et Zorro-RAM-kort med. Det er Mac'ens almindelige ram der tages i brug. Jeg er dog ikke helt sikker på dette. Men det kan sættes til 2, 4, 8, 16, eller 32 gange 1 MB. Dog ville systemet ikke starte op da jeg prøvede 32 MB. Denne RAM kan systemet godt se.

Grafik-RAM kan sættes til 2, 4 eller 8 gange 1 MB og denne ram formoder jeg tages fra Mac'ens grafikkort som er på 16 MB. Denne ram kan systemet

heller ikke se, men på den anden side, så kan min Amiga jo heller ikke se den ram den har på sit grafikkort.

Problemet ved at rode med disse opsætninger er at den får det sådan at den går lidt mere ned. Dette kan jo også godt skyldes programmerne eller systemets opsætning, så jeg håber på at jeg har lidt mere fod på dette til næste gang.

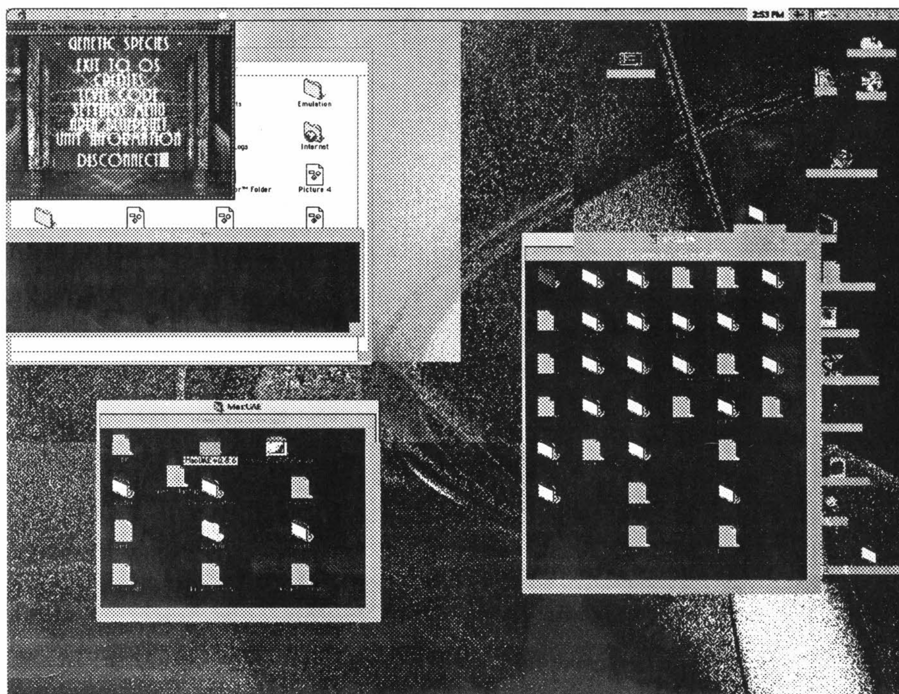
Da der er mange kombinationsmuligheder tager dette nogen tid at få en gennemarbejdet mening om og da jeg også denne gang har flere artikler der skal skrives vil jeg vende tilbage til dette område næste gang, såfremt der skulle dukke noget nyt op under solen inden næste gang.



Hastighed

Under programafprøvningerne forsøgte jeg som nævnt tidligere SysSpeed og nu skal vi kigge lidt på de tal som jeg fik ud af det.

De tal som jeg her vil nævne er et udpluk, og en endelig vudering tror jeg ikke de giver da de bestemt ikke virker sammenlignelige med den forøgelse man får af at afvikle programmer o.l. på denne her emulator.



Prøve 1: Hukommelse målt i MB/s

Betegnelse	*Mac.*	*Amiga*	*Forskel*
Fast2Fastb	0,14	10,89	×77,8
Fast2Fastw	0,29	15,47	×53,3
Fast2Fastl	0,60	17,66	×29,4
Fast2Fastm	3,28	16,44	×5,0

Prøve 2: Drev målt i MB/s

Betegnelse	*Mac.*	*Amiga*	*Forskel*
CreateFile	0,12	7,67	×63,9
WriteFile	1,02	6,54	×6,4
ReadFile	1,16	16,44	×5,5

Prøve 3: Grafik målt i Op/s

Betegnelse	*Mac.*	*Amiga*	*Forskel*
RectFill256	475	16221	×34,1
WrtPixel256	1339	141371	×105,6
AreaFill256	168	20990	×124,9

Prøve 4: Intuition målt i Op/s

Betegnelse	*Mac.*	*Amiga*	*Forskel*
WinLayer256	1	22	×22
SizeWin256	2	78	×39
MoveWin256	14	295	×21

Som man kan se af tallene skulle en rigtig Amiga kunne levere et bedre resultat fra ca. 5 gange bedre til ca. 125 gange bedre.

Dette er ikke helt det som jeg har oplevet under min test med mindre man vælger kun at fokusere på opstarten af Genetic Species som mildest talt var dræbende langsomt.

Men der kan jo være mange grunde til at tallene blev som de blev og indtil videre betragter jeg dem kun som en begyndertest og måske vil jeg ved div. ændringer kunne få andre tal.

Lidt konklusion

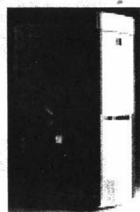
Indtil videre regner jeg med at denne her test vil blive afsluttet i næste nummer af Amiga Advis hvor jeg vil prøve at komme lidt dybere ned i systemet og så regner jeg også med at beskæftige mig lidt mere med metoder til at fodre sin Mac-Amiga med data på.

Mit problem ved denne anmeldelse er at det er svært at gennemskue det og dertil mangler der også noget tekst om hvordan dette her fungerer. Den manual som er med Amiga Forever 3.0 er primært beregnet til deres Amiga-Windows-emulator.

Dertil er dette program kun nået op på versionsnummer 0.8.6 (jeg skrev vist 0.8.8 sidste gang men det er 0.8.6) hvilket som regel betyder at der stadigvæk mangler et stykke vej. □

Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk



Tower fra RBM

TowerHawk Ex A1200 .... 2.495
TowerHawk Ex A4000 .... 2.495
Zorro daughterboard 1.795
Zorro III daughterboard A4000 .... 1.595

Software - Internet/Comms

Netconnect v3 849
ST-Fax v4 549



Grafik

Art Effect .0 .... 1.495
Deluxe Paint V CD 295
DrawStudio 2.0 .... 1.095
Fantastic Dreams 895
ImageFX 4.0 .... 1.795
Photogenics 4.1 .... ring!
Plug In til Art Effect 395



Præsentation

Adorage 1.195
Animage 1.195
Candy Factory Pro PPC 695
Fontmachine v. 3.2 795
Monument Designer v2 .... 1.995
Monument Designer v3 .... 2.995
Scala MM400 CD-version 995
Wildfire 5.0 .... 1.195
XDVE v. 3.5 .... 1.495



DTP/Tekstbehandling

Amiga Writer 995
PageStream 4.0 .... 2.495
WordWorth 7 599

Diverse

Amiga OS v3.5 549
CyberGraphx v4 249
Developerkit 299
Directory Opus 5 Magellan.2 695
Make Cd Dao 895
Prof. File System 649
SuperView Productivity Su 299
TurboPrint 7 Pro ....



Underholdning

Foundation Directors Cut 299
Napalm 549
Olofight 379
Red Mars 299
The Strangers 249
TurboRacer 3D 249



Tower fra RBM

InerNet/Comms

Præsentation

DTP / Tekst.

Diverse prg.

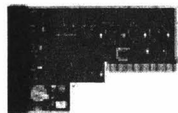
Underholdningt



www.kiwimultimedia.dk. Tel: 47-389639 & Fax: 47-389638

Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk



Acceleratorkort	A1200
Blizzard 1240 25Mhz	2.295
Blizzard 1240 40Mhz	2.495
Blizzard 1260 50Mhz	3.795
Blizzard SCSI	895
Blizzard PPC 603e+	Ring!

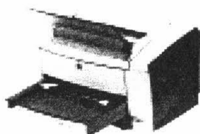


Acceleratorkort	A4000
CyberStorm MK3 060 50 Mhz	5.495
CyberStorm PPC 604	Ring!



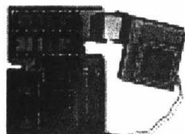
Grafikkort	
B-Vision PPC	
CyberVision PPC	2.195
CyberVision 3D	2.095

Lydkort/soundsampler	
Megalosond Soundsampler	349
Pro Midi interface	399

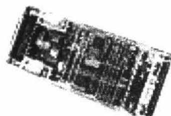


Printer/Scanner	
PagePro 8L	2.495
Scan Express SCSI + Scanquick 4	1.995
Scanquick 5	695

Tilbehør	
44x CD-rom med software	595
Zip Drev 100MB	1.095
Teac CD-rom 32x SCSI	1.095
Teac CD-brænder 8x/24 SCSI	2.495



IDE-controller	
PowerFlyer	995
PowerFlyer A4000	1.395
Buddha	695
IDE Fix 97 incl. ide controller	549



Mus / diverse tilbehør	
2 knaps mus	199
Mouse-it PC > Amiga adapter	149
PC Mouse adapter	249
Scandoubler med flicker Fixer ext	1.295
IOBlix kort Zorro 2	1.095
IOBlix kort A1200 Serial	695
IOBlix kort A1200 Parallel	695
Wacom Artpad II tegnebræt	1.695

Acceleratorkort

Grafikkort

Lydkort/Sound

Printer/Scannert

Tilbehør

Ide Controllert

Mus / Diverse tilb.



Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel: 47-389639 & Fax: 47-389638 Mobil: 20-616640

Alle priser er i Dkr, incl. 25% moms

Gigabytes & Megahertz

■ *Af Kai Rose*

Behovet for lagerplads og hastighed er øget kolossalt gennem tiden, men hvis du tror at din 28 MHz Amiga kun er en tiendedel så hurtig som en 300 MHz PC'er – så tager du fejl!

Din Amiga har altid været foran, og er det på visse punkter den dag idag – selv om den 'døde' for ti år siden. Da 64'eren var på sit højeste og Amiga 500 var lige omkring hjørnet, var PC'eren stadigvæk en 'urmaskine' uden mus, ikoner og vinduer: Kun med DOS!

Havde Bill Gates dog bare kigget lidt nærmere på Amiga'en inden han lavede Windows, så ville (computer-) verdenen have set bedre ud i dag.

Fart eller effektivitet?

Det begyndte som en kamp mellem de to processor-fabrikanter 'INTEL' og 'MOTOROLA'. Når Intel gik fra 80286 til 80386, gik Motorola fra 68000 til 68010 (eller 68020/68030). Tallene er som sådan ligegyldige for de opgraderedes nogenlunde lige jævnligt. Imidlertid er der stor forskel på hvad deres udvikling gik ud på. Hos Intel arbejdede man intenst på at øge processorens clockfrekvens, mens man hos Motorola mere arbejdede på at få processoren til at udføre flere handlinger pr. clockcyclus.

Så allerede på dette tidlige stadie skrider grundlaget for at sammenligne en Amiga og en PC. Hvis du har mulighed for at se en Amiga 500 ved siden af en 386'er vil du blive overrasket over resultatet!

En af grundene er Amiga'ens særskilte processorer for lyd og grafik. En PC'er uden lydkort (var og) er ganske enkelt ynkelig. En A500 spiller flot stereo i 4 kanaler, mens PC'eren siger DYYYT. Ikke som en stor amerikanerbil, men nærmere som en gammel Trabant!

Det samme gør sig gældende for grafikken. En PC'er uden grafikkort har 8 farver der bliver dither'et til 16 i nogle grimme ternede mønstre. På en A500 har du 32/64 farver, og mulighed for 4.096 farver i 'ham-mode'. Og her må jeg altså lige indsparke en fodnote:

PC'erens 16 millioner farver og AGA'ens ditto (= 24 bit) har ingen betydning, så længe vi taler om grafik der skal vises på en skærm.

Det er naturligvis bekvemt at den kan gøre det, og ethvert seriøst grafikbehandlingsprogram starter da også med at konvertere emnet til 24 bit – inden den videre behandling. Men faktum er, at 256 farver er rigeligt til skærmvisning. GIF-billeder har 256 som maximum!

Herudover kommer Amiga'ens helt unikke evne til at multitaske.

Det vil de fleste PC-ejere sikkert brokke sig højlydt over og påstå det stik modsatte. Og diskussionen hører sikkert aldrig op. Men sandheden er, at multitasking for Amiga'ens vedkommende er en integreret del af maskinens system, hvor det på PC'eren er en overbygning på systemet. Hvis han bliver ved med at brokke sig, så bed ham f.eks. om følgende:

1. Åben en Wordprocessor.

2. Sæt et pakkeprogram i gang med en længere-varende opgave.

3. Start noget grafikbehandling.

4. – Og bed ham så om at spille noget musik!

Når du er færdig med at grine og har tørret tårerne af kinderne, så giv ham en kold øl!

En TOWER-Amiga med lyd- & grafikkort samt et stort acceleratorkort (PPC) kan give de fleste PC'ere baghjul! Tro mig.

For nyligt så jeg på en tankstation deres PC'er i hvileposition:

Med et logo kørende vandret over skærmen.

O.K. – kørende er måske så meget sagt; det mildt sagt hakkede hen over skærmen, samtidigt med at det fra tid til anden blev lettere opløst i grafikken! Et fænomen som jeg har set på adskillige PC'ere.

Den slags kan en nøgen A500 udføre helt glat og rent!

Resumé

På grund af en masse uligheder i de to maskiners opbygning og konstruktion giver det ingen mening, blot at måle Megahertz mod Megahertz. Og det samme gør sig gældende når det kommer til lagerplads (ram/Harddisk). PC-programmer fylder som en tommelfingerregel TI gange (ringer der en klokke?) så meget som på en Amiga.

Hvis jeg f.eks. sammenligner oplevelsen af min brors 300 MHz PC'er med min egen A1200/28 MHz vil udsagnet blive noget i retning af dette:

Hvis det handler om realtime grafikbehandling i 24-bit, så får jeg baghjul – ingen tvivl om det. Omvendt har jeg adskillige gange oplevet at visse ganske almindelige dagligdags handlinger går langsommere på PC'eren! Helhedsindtrykket er, at de er nogenlunde lige hurtige. Men hvordan hænger det nu sammen?

Flere årsager

Jeg har været inde på den vidt forskellige konstruktion af de to maskiner, men der er endnu mindst to vigtige faktorer der spiller ind. Den ene er dig og mig – brugeren. Jeg kan jo ikke skelne mellem om en handling tager een tiendedel sekund eller fire tiendedele sekund. Når jeg f.eks. skriver disse ord, kommer bogstaverne lige så hurtigt på skærmen som jeg skriver dem. De kommer ikke halsende bagefter!

Hvis jeg sidder og tegner i DeluxePaint, sker tingene også 'realtime'.

Beder jeg derimod om en grafisk behandling, der kræver tunge matematiske beregninger, så må jeg forvente en vis forsinkelse.

Her er der flere ting som spiller ind:

1. CPU'ens størrelse (68000, '020, '030 osv.)

2. Er der en FPU? (måske)

3. Er der en MMU? (måske)

4. Hvor meget ram er der? (måske)

Når jeg skriver '(måske)' efter de sidste tre punkter, så er det fordi vi lige skal ha' bragt den anden (og måske aller vigtigste) faktor på banen:

Programmet

Når alt kommer til alt så er det nemlig programmet, eller rettere sagt programmørens evner (eller mangel på samme),

der har den allerstørste betydning for programmets hastighed. Her kan jeg ikke dy mig for at vende tilbage til 64'eren. Tænk hvad den maskine kunne bringes til at udføre; med kun 1 MHz og 64 Kbyte ram !!! Dygtige programmeringsrutiner er alt afgørende.

Nå, tilbage til den matematisk tunge grafikbehandling:

Måske'erne i parentes antyder lige netop at det er programmørens formåen der her er alt afgørende for hvor længe forsinkelsen varer.

Undersøger programmet om der er en FPU tilstede? – Og i givet fald, hvor gode er rutinerne til at udnytte denne? Ligeså for MMU'en. Undersøger programmet hvor meget ram der er tilstede og bruger mest muligt? Eller bruger det bare en fast stack? Kræver det ram i sammenhængende chunk, eller kan det bruge fragmenteret ram? Kan det vælge mellem flere forskellige rutiner, afhængigt af den aktuelle maskines konfiguration?... spørgsmålene er mange.

På dette tidspunkt vil nogle læsere måske indvende: "Jamen, der findes jo netop programmer, som kommer i flere versioner specielt til '020, '030, FPU osv.". Svar: Ja, det gør der. Og som udgangspunkt må jeg da også gå ud fra at de forskellige versioner har optimeret kode for de givne processorer. Men det er ikke i sig selv nogen garanti for at de anvendte koder er optimalt geniale.

Hvis du betvivler min påstand, så udfør blot den samme grafikfunktion i 4–5 forskellige programmer.

Mere ram!

Nogle computerejere (faktisk en del) tror fejlagtigt, at hvis de bare har masser af ram og/eller hurtige cpu'er/fpu, så kører alting meget hurtigere. Men sådan er virkeligheden ikke!

For det første: Nogle programmer (strengt taget nok de fleste) kræver så lidt ram og processorkraft at de vil kunne køre på en nøgen A600, uden nogen synlig forskel.

For det andet: Selv de lidt større og mere krævende programmer kan, hvis de er velskrevne, køre på ret små maskiner – forudsat at der ikke er et væld af andre programmer i gang samtidigt!

For det tredie: Programmets rutiner/kode er altafgørende.

Det er stadigvæk de færreste programmer der kræver mere end 4 Mb ram, og kun relativt få der kræver over 6–8 Mb. "Mere ram er altid godt" er altså en sandhed med modifikationer.

Mere end 10–12 Mb ram har du kun brug for/glæde af hvis:

- *Du arbejder med meget stor og tung grafik.*
- *Du arbejder med ditto musik (f.eks. store samples).*
- *Du arbejder med DTP i stort format.*
- *Du konstant åbner nye programmer, og aldrig lukker efter brug.*

Det eneste i computer-verdenen der konstant kræver mere ram og hurtigere processorer er: SPIL!!!

Folk i al almindelighed bruger kolossale summer på køb af nye maskiner eller opgradering af bestående, ofte uden at opnå ret meget andet end en lang næse og nogle nye problemer, eller måske lidt status. Erhvervslivet har også en del på samvittigheden, men det ordner de bag lukkede døre. Det offentlige må se sig hængt ud i pressen for et program ved navn AMANDA som de har givet 400 millioner for indtil nu, og som stadigt ikke virker. Hvordan kan nogen i verden give så mange penge for et program, som dybest set ikke er ret meget andet end en database??? Set med mine øjne er dette kriminalitet af en grad der burde give dødsstraf.

Og hvem betaler? Det gør du!

Hastighed

Som det forhåbenligt fremgår af ovenstående er det først og fremmest programmets rutiner der er bestemmende for hastigheden. Dertil kommer at hastigheden kan variere, alt efter hvilke ting der skal udføres.

Til at belyse dette bringer jeg her nogle eksempler fra forskellige programmer der foregiver at måle det samme, men som kommer frem til forskellige resultater. Testen er foretaget på:

A4000/CyberStorm060/PPC/64 Mb
A1200/Blizzard1220/FPU/10 Mb
A1200/Blizzard1230/MMU/12 Mb
A600/Apollo630/FPU/MMU/10 Mb
CD32/6 Mb

MHz

Amiga	*Sysinfo*	*Speed*
A4000/060	392,00	200,00 *)
A1200/020	31,60	28,22
A1200/030	29,00	38,94 *)
A600/030	33,00	32,17
CD32/020	12,70	14,11

*) Bemærk den uhørt store forskel på 1200/030'eren, samt de vanvittigt høje tal for A4000/060'eren der i virkeligheden er 50 MHz!

"Kick-speed"

A4000/060	0,0 sek.
A1200/020	1,24 sek.
A1200/030	0,84 sek.
A 600/030	2,80 sek.
CD32/020	2,18 sek.

Testen består i at læse Kickstart'en 10 gange. De to A1200'er-resultater ser fornuftige ud, men hvordan kan A600'eren være langsommere end en nøgen CD32? (og for den sags skyld langsommere end begge 1200'eder?) Og A4000'eren være ingen tid om det?

"BIS"

Programmet måler FPU'ens hastighed vha. nogle komplekse beregninger af et datasæt på over 1 Mb.

A4000	6,0 sek.
A1200	68,0 sek.
A 600	48,0 sek.

Resultat: A600 har en hurtigere FPU end A1200.

"Fern"

Programmet måler matematisk hurtighed ved at kaste et beregnet grafisk billede på skærmen, her vha. FPU'en

A4000/060	0,120 sek.
A1200/020	2,746 sek.
A600/030	3,789 sek.

Resultat: A1200 har en hurtigere FPU end A600 (???)

"Speed Test"

Programmet måler CPU'ens hastighed ved at foretage '5000 BltClears'.

A4000/060	10,0 sek.
A1200/020	15,0 sek.
A1200/030	21,0 sek. *)
A600/030	25,0 sek. *)
CD32/020	27,0 sek.

– At 1200/30'eren er langsommere end 1200/20'eren kunne skyldes FPU'en, men hvad så med A600'eren der både har en 68030-processor og FPU?

Dhrystone

Dette begreb anvendes ofte som mål for hvor hurtig en maskine er. Det er ikke lykkedes mig at falde over nogen form for forklaring af, hvad begrebet rent faktisk dækker over, men her er tallene fra tre forskellige programmer, så kan du jo selv tænke dit... ►

A4000/060	98.911	1.425	37.723
A1200/020	10.879	1.792	4.847
A1200/030	15.571	2.314	4.877
A600/030	14.671	1.260	6.386
CD^{32}/020	6.496	1.636	2.354

Bemærk at maskinernes indbyrdes placering varierer betragteligt!

Software

Som det fremgår af denne artikel, siger de forskellige 'hastigheds-programmer' ikke nødvendigvis så meget om sandheden. Til gengæld kan de ofte anvendes til at måle om et program, der hævder at kunne øge hastigheden på din maskine, nu også gør det. Kør en række af disse programmer *før* og *efter* installation af den pralende software.

Der findes *faktisk* software der kan dette!!! – men i langt de fleste tilfælde er resultatet afhængigt af, hvordan maskinen i forvejen er konfigureret (ikke nødvendigvis af dig!). På min A600 gav programmet "FastExec" så meget turbo at jeg var lige ved at vælte ned af stolen af overraskelse! (uden brug af målegrej).

Eksempler på software:

"FastExec", "CopyMemQuicker", "CPU-Control", "FastMath".

Ordbog

Benchmark: 'Fikspunkt – hvorudfra målinger foretages'.

Jeg håber at dette indlæg har givet dig stof til eftertanke, så du fremover ikke alene vurderer din Amiga udfra nogle tørre tal.

P.S.: Da opdatering af skærmen også kræver noget CPU-kraft og ram-plads, vil den valgte skærmopløsning også spille ind på (nogle af) resultaterne! ☐

Andre testprogram-resultater

RAW SPEED

Amiga	*Transfer*	*Dhrystone*	*Busy*
A4000/060	2.497 Kb	1.425	0,4 %
A1200/020	1.040 Kb	1.792	50,2 %
A1200/030	2.354 Kb	2.314	4,4 %
A600/030	1.151 Kb	1.260	2,9 %
CD^{32}/020	787 Kb	1.636	0,0 %

DHRYSTONE 1.0

Amiga	*Sekunder*	*Dhrystone*
A4000/060	3,033	98.911
A1200/020	4,596	10.879
A1200/030	3,211	15.571
A600/030	3,408	14.671
CD^{32}/020	7.696	6.496

SPEED 2.0

Amiga	*Clock*	*A600*	*A2620*
A4000/060	300,00	50,14	16,71
A1200/020	28,22	7,02	2,34
A1200/030	38,94	9,75	3,25
A600/030	32,17	9,00	3,00
CD^{32}/020	14,11	4,08	1,36

AMIGA PERFORM

Amiga	*CPU*	*Memory*	*Styre*	*Float*	*Snit-FPU*	*Snit+FPU*
A4000/060	*)	*)	*)	57,14	*)	14,29
A1200/020	10,00	8,33	10,00	28,57	9,44	14,23
A1200/030						
A600/030	11,11	10,00	4,17	26,67	8,43	12,99
CD^{32}/020						

*) = Error: Performance too high!

SYSINFO

Amiga	*Mhz*	*Mips*	*MFlops*	*A600*	*Dhrystone*	
A4000/060	392,00	39.37	28.22	5,68	37.723	*)
A1200/020	31,60	5,05	0,69	5,14	4.847	
A1200/030	29,00	5,09		4,00	4.877	
A600/030	33,00	6,66	0,92	2,84	6.386	
CD^{32}/020	12,70	2,45		3,00	2.354	

*) SysInfo betragter 060'eren som 040 og slår copyback fra

Reportage nordfra

■ *Af Rolf Eric*

Vi er omringede af gode viljer og fortløbende projekter – det gælder kun om at åbne øjnene og kigge efter. Når jeg kiggede så fandt jeg to projekter blandt mange andre som jeg besluttede mig for at besøge og lære mig mere om. Amiga Computer Group og Boing.Mag.

Jeg går med min altid trofaste A1200 under armen mod udgang 39 på Arlandas lufthavn. Er på vej mod Umeå for at møde folk bagom Amiga Computer Group, ACG. Ja, det skal blive meget spændende at få set Umeå, få set hvad Amiga Computer Group (www.amiga-cg.se) gør og personerne bagved dem.

Der var en almindeligt varm og dejlig onsdag aften i Umeå, midt i forårets fulde galop.

Under aften får vi tid til at lære hinanden at kende og diskuterer mange gode ting. Vi taler om Amiga'ens interessante, men usikkre, fremtid, vi taler om egne erfaringer og meget andet u-relevant. Vi taler også om hvad Amiga Computer Group og Amiga Advis måske kan lave sammen.

Der er præcis dette, hvad vi kan lave sammen, som jeg kom hertil for at snakke om. Resultatet blev tilfredsstillende hvis du ser fra vores udgangspunkt. Men inden jeg fortæller om det, så vil jeg beskrive lidt om Amiga Computer Group.

ACG

Amiga Computer Group er en Amigaklub indenfor "Sveriges roll- och konfliktspelsförbund's", SVEROK, bredde virksomhedsområde. En forening for Amiga-brugere i hele landet, med mange forskellige aktiviteter.

En klub der er for sine medlemmer og har således sin sjæl i Amiga-verden.

Man kan finde mange forskellige aktiviteder/projekter indenfor foreningen, såsom medlemsbladet "hack", AAA-Awards, erfaringsudbud med meget mere, det er jo op til hver og én i hvilke dele du vil deltage.

De har to lokalforeninger, en i Umeå, moderklubben, og en i Gävle. Og flere kan det sagtens blive til, alt afhængigt af hvad du gør lokalt.

Samarbejde

Det vi indså var at ACG-Bladet udgør en meget vigtig funktion som Amiga Advis aldrig kan erstatte. Nemlig at være et medlemsorgan.

Et medlemsorgan hvor medlemmerne i deres egen nærhed kan skrive og udtrykke det som sker i virksomheden og lokalt. Helt enkelt et medlemsblad.

Men det forhindrer jo ikke at vi kan oprette et samarbejde som går ud på at hjælpe hinanden med de ting som vi har forskellige styrker, for at fremme vores fælles område – Amiga. Og det vil vi også forsøge med nu.

Vi er begyndt med at krydsannoncere i vores blade (se side 32), derefter tilbyder vi medlemstilbud til medlemmerne i form af kraftigt nedsatte prøveabonnementer for den svensksprogede udgave. Alt dette for at øge folks bevidsthed om vores eksistens og vise at vi er flere med samme interesser. Kort sagt, sammen er vi stærke.

De næste skridt må vi se hvad blir. Vi skal først se på hvorhen dette leder og hvordan kontakterne udvikles. Men det er unægteligt spændende!

Rejsen fortsætter

Når aftenen er blevet til nat og natten til dag så er det tid for mig at rejse videre. Mit næste mål er Gällivare og Magnus Hammarström – edderkoppen i Boing.Mag (b.m.amiga.tm).

Denne rejse bliver underligt nok via Stockholm (typiskt svenskt centraliseringpolitik) og tager en stykke tid. Når jeg endelig kommer frem så møder Magnus mig med en god ven i bil og vi kør til Magnus' hybel og puster ud.

Tanken kommer over mig når jeg kommer til pladser som Gällivare, at byer som Stockholm og København virkelig er stressende. Og det gør mig meget afslappet og søvnig. Noget som følger mig hele besøget ud.

Lige som siste gang så var det spændende at lære personlighederbe bag de profiler man hørt om at kende.

Magnus og jeg taler om hvad vi begge er igang med og midt i alt det her så ringer folk som vil have hjælp med datamaskiner. Ja, mellem alt rod med telefoner og computere så skaber vi os selv et billede af hinandens projekter. En afslappet aften, helt enkelt.

Boing.Mag

En svensksproget internetbaseret Amiga Avis kan man sagtens kalde Boing.Mag.

Det drives af Magnus med hjælp fra andre som har fundet hinanden via IRC, Internet Relay Chat. Her har vi et bevis på hvor lidt der i virkeligheden behøves for at skabe noget som Boing.Mag.

Boing.Mag's forsøger at skabe en Amiga Avis på svensk med interessant læsning og leveret til din datamaskine. Derfra må du selv styre over at få den skrevet ud på papir så du kan læse den i toget, tag den med i skole eller i andre situationer hvor man nu synes en papirudgave slår digitaludgaven.

Ja, denne form og arbejdsmåde er virkelig værd at tænke over, noget som vi her på Amiga Advis sikkert kan få vished fra.

Vi kom ikke frem til nogen rigtig aftale ligesom jeg gjorde med Amiga Computer Group. Men på den anden side så havde jeg jo heller ikke forberedt Magnus på någet, og selv manglede jeg konkrete planer. For mig handler det meget om at møde folk som så kan lære hinanden at kende og derigennem begynde at arbejde mod et fælles mål. Og det synes jeg at vi gjorde her, eller hvad synes du Magnus?

Til sist

At rejse og møde folk er for mig meget sjovt og givende. Jeg synes at denne rejse er hele tiden værd, og gør det meget gerne om igen. Og det tror jeg også jeg kommer til. Så bliv ikke overrasket hvis jeg præsenterer flere Amiga-relaterede virksomheder norden rundt! ☐



Gamle Billeder
Del 2: Brug Bare Browseren

■ *Af Leif Mortensen*

Denne gang gælder det om at finde på en metode til at få billederne præsenteret for et publikum, og at få lidt system i tingene.

Advarsel:

Der vil i denne artikel komme henvisninger til PC-relaterede emner, hardware og programmer, så DOS-alergikere bedes have deres relevante antistoffer beredt, hvis de alligevel læser videre!!!

Hvad skal billedet hedde?

Når man har scannet et, eller nogle, billeder skal de jo gemmes. I første omgang skal de jo bare ned på harddisken, og så er det jo nærliggende at kalde billedet af mormor for "Mormor.iff" for eksempel. Billedet af både mormor og morfar skulle så kaldes "Mormor-og-morfar.iff" osv.

GLEM DET siger jeg bare. Det går aldrig godt hvis det drejer sig om mange billeder! Jeg begyndte på den måde, men måtte opgive efter de første 40–50 billeder. For det første kunne jeg ikke finde på navne nok der var forskellige, men alligevel sigende, og for det andet tog det alt for lang tid at tænke over navnet når billedet skulle navngives.

Ydermere var der den begrænsning at jeg skulle brænde CD'en på PC'en, så den kunne læses af Amiga'en, hvilket giver de velkendte 8.3-karakterer.

Dette levner jo ikke mange muligheder, så jeg fandt frem til at den bedste måde for mig (herved udelukker jeg jo ikke, at *du* kan finde på en bedre) var, simpelthen bare at nummerere billederne fortløbende, kun med en lille oplysning om hvilken kasse de kom fra, og at det er godt at starte med 1 eller 2 nuller, for hvis man ikke gør det bliver filerne ikke listet ud i den rigtige rækkefølge: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10, men 10-1-2-3-4-5-6-7-8-9, og det er rø... ret irriterende.

Det lyder måske mærkeligt at skrive hvilken kasse billedet kommer fra, men hvis man som jeg der havde fået billederne i 4–5 forskellige kassetter og endnu flere papæsker, skulle have en lille mulighed for at finde dem igen, satte jeg en lille mærkat på æsken med samme navn som jeg gav billederne fra denne æske.

Denne måde at navngive filer på gør også at man kun skal rette et ciffer for at navngive en ny fil, nemlig ved at man i save-requesteren klikker på den sidste fil man har gemt så den kommer ned i filnavn-feltet. Her klikker man så på det ciffer der skal rettes og retter det og gemmer filen. Dette er også en måde at huske hvor langt i nummerrækken man er kommet.

Hvor skal billedet gemmes?

Det er nemt at forklare, for man laver selvfølgelig et nyt directory med æskens navn.

Hvordan skal billedet gemmes?

Det er lige så nemt at sige, for det skal selvfølgelig være i bedste opnåelige opløsning og med største antal farver og uden tabsgivende kompression. Når man har haft det store arbejde med at scanne ind og alt det der, så skal der ikke spares én pixel væk ved lagringsmetoden, og med den pris der er på rå CD'er er der heller ingen økonomisk grund til at gøre det.

En helt anden ting man måske skal tage hensyn til, er så hvad billederne skal bruges til.

Her tog jeg ved lære af Kodak, der jo laver de der Photo CD'er, hvor de lægger billederne ned i en 3–4 forskellige opløsninger, så det var nok noget man kunne bruge.

Altså valgte jeg at gemme dem som .tif til videre forarbejdning, .iff til brug i Amiga'en og endelig .jpg der kan bruges i alle browsere og selvfølgelig til at sende frem og tilbage på nettet.

Under indscanningen gemmes kun .tif-filen. Jeg synes det er for besværligt at sidde og gemme de andre filer samtidigt. Til denne konvertering bruger jeg et program, Photo Shop Pro (PC), der, efter at filerne er markerede, selv foretager konverteringen. Til .jpg er der ingen problemer, men til .iff kommer det dumme program ud og spørger om det er i orden at konvertere til 256 farver. Her skal man så svare ja. Og det skal man sgu' for hvert eneste billede.

Hvordan bevarer man overblikket?

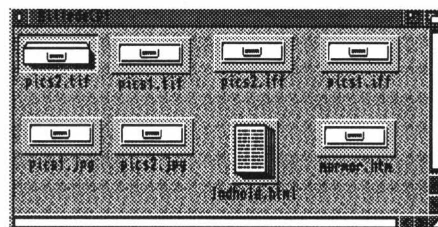
Billedet af mormor...? Joe, det ligger... det ligger... – hvor var det nu det var...

Når man har scannet en æske ind er det en god ide at lave en udskrift af billederne i et Thombnail-format af en eller anden slags, og så lægge den ned i, eller ved siden af æsken. Hvis det drejer sig om negativer eller umonterede dias kan man lægge dem ned i en kuvert og hæfte den på udskriften, så er det lettere at finde originalen igen.

Hvordan viser man billederne?

Nu om dage, hvor alle jo har en browser liggende på computeren, er det jo nærliggende at bruge den til at fremvise billederne med.

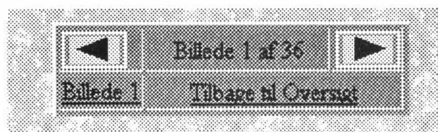
Til denne brug skal der laves nogle HTML-filer, som i og for sig er ret enkle, men tager lang tid at lave. Denne proces kan dog reduceres noget ved simpel kopiering – det vil vi se på lidt senere. En anden ting man lige skal tænke på er, hvordan man vil lægge dem på CD'en. Jeg har lagt HTML-filerne ned i biblioteker for sig selv så man nemmere kan få et overblik når man åbner CD'en. Samtidigt kan man give de enkelte serier et mere sigende navn end man gav billederne. ▸



Indhold.html er den HTML-side man har oversigten på, og fra den kan man så hoppe videre til de andre serier.

Lad os lige se på hvad de basale krav kunne være:

- Der skal være en knap til at vise næste billede.
- En knap til at vise det foregående billede.
- Og en knap til at starte forfra igen



Som du kan se af dette billede har jeg arrangeret dem i en gruppe foroven på skærmen, samt lidt oplysninger om seriens antal billeder og hvad der vises for øjeblikket. Hvis man har flere serier, kan man starte med at lave en HTML-side hvor der er en menu over de forskellige serier så man fra den kan springe til den enkelte serie, og så skal man huske at der skal være en knap til at komme tilbage til denne menu også.

Her er HTML-sourcen til første billede i en serie på 36:

```
<HTML>

<! Created i Leimo Studio >
<HEAD><TITLE>Billeder af Mormor</TITLE></HEAD>
<BODY BACKGROUND="TILE.GIF" Bgcolor="#B0C3CF" Text="#FFFFFF" Link="#FFFFFF"
   VLINK="#FFFFFF">
<DIV ALIGN="center"><center>
<TABLE BORDER ="2" BGCOLOR="#777777">
<TR>

!! Reference til foregående billede /!!
<TD><A HREF=mormor36.htm"><IMG SRC="Lefta.gif"
   Width="40"Height="20"></A></TD>

!! Billede 1 rettes til 2 /!!
<TD align="center"WIDTH="120">Billede 1 af 36</TD>

!! morm2 rettes til 3 (næste billedet) /!!
<TD><A HREF="mormor3.htm"><IMG SRC="Righta.gif"
   Width="40"Height="20"></A></TD></TR>
<TR><TD><A HREF="mormor1.htm">Billede 1</A></TD>
<TD COLSPAN="2" ALIGN="center">
<A HREF="../indhold.html">Tilbage til
   Oversigt</A></TD></TR></TABLE></CENTER></div>

!! og selve billenavnet rettes til det nye /!!
<P align="center"><IMG SRC="/d5-jpg/k3-31.jpg" WIDTH="600"height="400">
</P></BODY></HTML>
```

Den langsommelige vej frem er jo at skrive sådanne 36 filer, én til hvert billede.

Den lidt hurtigere er at skrive den første og gemme den som fil 1. Husk at reference 1 skal pege på sidste billede, og sidste billede skal pege på første billede. Så rettes den de andre steder der er fremhævet og filen gemmes som fil 2, osv. De to .gif-filer der vises er de to pile der bruges til at gå frem og tilbage med.

Kan det ikke laves nemmere??

Jo, selvfølgelig. Ved hjælp af lidt programmering kan det laves næsten uden at indtaste en eneste HTML-kommando og deslige.

De første mange billeder jeg lavede HTML-sider til, lavede jeg ved at kopiere den ene efter den anden, men det tog jo det meste af en times tid at lave sådan en serie, og jeg kom tit i tvivl om hvor langt jeg var nået i talrækken, så jeg kom ret hurtigt ind på at det måtte kunne gøres hurtigere ved hjælp at et lille program. Det skulle jo ikke gøre ret meget andet end at tælle nogle tællere op og så lave HTML-siden.

Som tænkt så gjort. Jeg lavede et lille program i Amos Basic der som udgangspunkt skal have en liste med de billed-navne der skal bruges. Den første linie indeholder antallet af billeder, og så kommer ellers et billed-navn på hver linie i den rækkefølge man vil have billederne vist. Denne fil hentes ind i programmet og så skal man angive navnet på serien og et bibliotek hvor filerne skal gemmes. Når det er indtastet tager det vel 2–3 min. at lave 40–50 filer.

Hurtigere kan det vist ikke være. Det skulle da lige være med REBOL, så jeg har allieret mig med *Ole Friis Østergaard* og fået ham til at skrive nogenlunde det samme program i REBOL (se hans artikel).

Hvad med video??

Med det samme jeg var i gang lavede jeg programmet lidt om så jeg nu også har et der kan lave et Scala-script ud fra den samme fil. Selvom Scala jo er både nemt og hurtigt at arbejde med, så er det altså endnu hurtigere at arbejde ud fra et sådant script. Og for at få lidt variation i billed-overgangene, men undlade dem der ikke gør sig så godt, så har jeg valgt en 5–6 stykker ud som programmet så kan vælge imellem så man undgår at få de samme lige efter hinanden.

Det synes jeg er lidt af en genistreg... Ikke programmet, men muligheden for at få billederne over på et videobånd. Det er vel nok den nemmeste måde at vise billederne på... Bare i med båndet og så kører det derudad.

Selvfølgelig er kvaliteten ikke så god som hvis man ser det på en monitor, men den er rimelig hvis man ellers har en god genlock, og den dårligere kvalitet opvejes hurtigt af at man ikke skal vente på at få startet computeren og load'et programmerne før man kan vise det hungrende publikum billederne.

That's all at this time...

Næste gang går ud på at få lavet disse programmer, så se at finde dit Amos Basic frem og støvet det af, så du er klar til at gå igang... □



REBOL

Del 17: Så smukt er REBOL!

■ *Af Ole Friis Østergaard*

I denne uge kan du læse Leif Mortensens artikel om "Gamle billeder", hvori bl.a. indgår et par programmer skrevet i AMOS. "Adddr," bør du tænke. AMOS er bestemt ikke et kønt programmeringssprog, og det kan Leif selvfølgelig ikke gøre for. Denne REBOL-artikel forsøger derfor at gøre Leifs programmer ære alligevel.

Inden du går videre i denne artikel, så tag et godt kig på det AMOS-program Leif har lavet til at lave hjemmesider. Hele oplevelsen du kan få ud af denne artikel får du kun rigtigt hvis du ikke har set ordentligt på REBOL-programmet endnu. Forstået? Godt.

Nå, lad os så kigge lidt på hvordan det kan gøres i REBOL. Se på program 1 her på siderne. Smukt, ikke sandt? 66 linier, inkl. kommentarer, og forhåbentligt kan du nemt se hvordan du selv ændrer i programmet sådan at de resulterende hjemmesider kommer til at se ud præcis som du vil have det. Nemt og bekvemt.

Ændringer

Der er lige et par ændringer i forhold til Leifs program. Leifs program vil gerne have at billednavnefilen (den fil der angiver hvor de forskellige billeder ligger) i første linie indeholder antallet af billeder i billednavnefilen. I REBOL-programmet deler vi blot billednavnefilen op i linier og antager at hver linie angiver placeringen af et billede. Dette gør også at du skal huske at sidste linie i billednavnefilen *ikke* skal afsluttes med et linieskift, da REBOL-programmet så vil tage sidste linie (den tomme) i billednavnefilen som et billede.

Desuden skal du angive filnavnene i REBOLs filnavneformat. Som jeg har været inde på før i denne artikelserie, så er dette ikke helt det samme som Amiga'ens filnavneformat som du sikkert er vant til. Dette ser vi på lidt senere.

Det andet program

Men Leif har jo lavet mere end et program, så hvordan kan en REBOL-version af det andet program så se ud? Ja, det er helt op til dig! Da jeg ikke har Scala på min harddisk, har jeg ret svært ved at teste om de genererede Scala-scripts kører ordentligt, så i stedet for at skrive et program med et potentielt stort antal fejl, vil jeg hellere overlade det til dig, kære læser, at lave din egen REBOL-udgave af Leifs andet program.

Forhåbentligt kan du godt se hvad AMOS-programmet gør, da AMOS heldigvis er et ret simpelt programmeringssprog (bemærk her at simpelt ikke er det samme som kønt...). Hvis du sender mig det REBOL-program du

Program 1: Sådan kan en REBOL-udgave af Leifs AMOS-program se ud.

```
REBOL [
  Title: "HTML-billedfremvisning"
  Author: "Ole Friis"
  Email: ole_f@post3.tele.dk
  Comment: "Baseret på et REBOL-program af Leif Mortensen <leimo@image.dk>"
]

; Ændr her hvis du ønsker en anden slutning på filnavnene
fil-endelse: ".htm"

; Spørg brugeren om en række parametre
billednavnefil: to-file ask "Billednavnefil: " ; %navnefil.txt
serienavn: ask "Billedserienavn: " ; "Hejsa"
htmlnavn: ask "HTML-filernes navn: " ; "Davs"
destination: to-file ask "Destinationskatalog: " ; %/work/

; Indlæs billedfilen
billeder: read/lines billednavnefil

; Funktion til at returnere et filnavn, givet nummeret på billedet
filnavn: func [nummer] [
  filnummer: func [nummer] [
    if nummer = 0 [return length? billeder]
    if nummer = (1 + length? billeder) [return 1]
    return nummer
  ]
  to-string rejoin [htmlnavn filnummer nummer fil-endelse]
]

; Generer en HTML-fil til hvert billede
for billednummer 1 length? billeder 1 [
  aktuelle: filnavn billednummer
  næste: filnavn billednummer + 1
  forrige: filnavn billednummer - 1
```

(Fortsætter næste spalte)

```
; Her genererer og gemmer vi HTML-siden
write join destination aktuelle to-string rejoin [
{<html>
  <! Created in Leimo Studio >
  <head><title>} serienavn {</title></head>
  <body background="TILE.GIF" bgcolor="#B0C3CF" text="#FFFFFF" link="#FFFFFF" vlink="#FFFFFF">
    <div align="center">
      <center>
        <table border="2" bgcolor="#777777">
          <tr>
            <td><a href="} forrige {"><img src="Lefta.gif" width="40" height="20"></a></td>
            <td align="center" width="120">Billede nummer } billednummer { af }
              length? billeder {</td>
            <td><a href="} næste {"><img src="Righta.gif" width="40" height="20"></a></td>
          </tr>
          <tr>
            <td><a href="} filnavn 1 {">Billede 1</a></td>
            <td colspan="2" align="center">
              <a href="../indhold.html">Tilbage til oversigten</a>
            </td>
          </tr>
        </table>
      </center>
    </div>
    <p align="center">
      <img src="} billeder/:billednummer {" width="600" height="400">
    </p>
  </body>
</html>}]
]
```

får ud af dine anstrengelser (til *ole_f@post3.tele.dk*), og hvis andre gør det samme, kan jeg om et par måneder offentliggøre det flotteste REBOL-program på disse sider. Men hvad tænker jeg dog på, der er jo alligevel ikke nogen der gider sende mig REBOL-programmer…

(Dette kaldes omvendt psykologi, så se nu at sende mig de REBOL-programmer straks!)

Filnavnene

Som nævnt skal vi kigge lidt på hvordan man i REBOL kan angive stien til en fil. Lad os tage udgangspunkt i hvordan man gør det på Amiga'en:

På en Amiga kan man vha. "assign"-kommandoen i CLI/Shell oprette genveje til fysiske enheder og kataloger længere nede i fysiske enheder. Eksempler på fysiske enheder er harddisken (dh0:), diskettedrevet (df0:) osv. Logiske drevnavne er navne du kan bruge som synonym for en indviklet sti, f.eks. kan du bruge *HELP:* i stedet for *Workbench:Locale/Help/*. Fælles for brugen af disse navne er netop at du bruger navnet, efterfulgt af et kolon, evt. efterfulgt af en yderligere angivelse af resten af stien du ønsker at angive, f.eks. "S:startup-sequence".

I REBOL angiver du f.eks. *S:startup-sequence* som *%/S/startup-sequence*. Bemærk det indledende "/" der angiver at det der kommer umiddelbart efter, er et logisk drevnavn. Nemt.

I AmigaOS separeres de enkelte katalognavne i en længere sti til en fil af et antal skråstreger, "/". Sådan fungerer det også i REBOL. Men I AmigaOS kan en yderligere skråstreg betyde "gå et niveau op", f.eks. betyder

`katalog1//katalog2/hej.txt`

det samme som

`katalog2/hej.txt`

I REBOL bruges "../" i stedet:

`katalog1/../katalog2/hej.txt`

Generelt set fungerer REBOLs filnavnesystem meget som UNIX'es system, og systemet med "../" i stedet for "/" bruges også i Internet-sammenhænge når man angiver stier til filer på en hjemmeside.

Hvorfor egentlig et nyt navnesystem?

Du undrer dig nok lidt over at REBOL ikke bare bruger Amiga'ens filnavnesystem. Men en af filosofierne bag REBOL er at det skal være så platformsuafhængigt som overhovedet muligt, så derfor skal alle versioner af REBOL, uanset om det kører på Windows, Unix, MacOS, QNX, AmigaOS osv., naturligvis benytte sig af det samme filnavnesystem. At REBOL-folkene så har valgt et system a la Unix i stedet for Amiga'ens system synes nogen måske er dumt, men andre synes bedst om Unix-måden at gøre det på.

Under alle omstændigheder er det i sidste ende et mindre problem at vænne sig til REBOLs måde at håndtere filnavnene på, og efter lidt tid vil du måske også se at det faktisk ofte gør behandlingen af filnavne mere enkel.

Tak for denne gang

Ja, tak endnu en gang. Håber du nød dette afsnit ud i endnu en vidunderlig afkrog af REBOLs store verden. Lad os også håbe at du har mod på endnu et afsnit i næste nummer af Amiga Advis.

På gensyn! ☐



FreeCiv – Civilization II?

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Omkring det herrens år 1991 kom det første Civilization-spil og er sådan set blevet spillet lige siden. Siden da er der kommet en toer, en Conflicts in Civilization samt en CIV II Fantastic Worlds, men bare ikke til Amiga'en. Vi må stadigvæk nøjes med udgave 1 fra 1991. Sådan var det, men sådan er det ikke mere.

Civilization II

Da jeg første gang kastede mig over FreeCiv var det med en formodning om at dette her ville være en lidt mere primitiv udgave af den originale udgave af Civilization I , men sådan er det ikke.

Det eneste tegn på at det her spil er lavet af ikke kommercielle udgivere er at det kan være lidt besværligt at starte op, og så kræver det div. biblioker og småprogrammer.

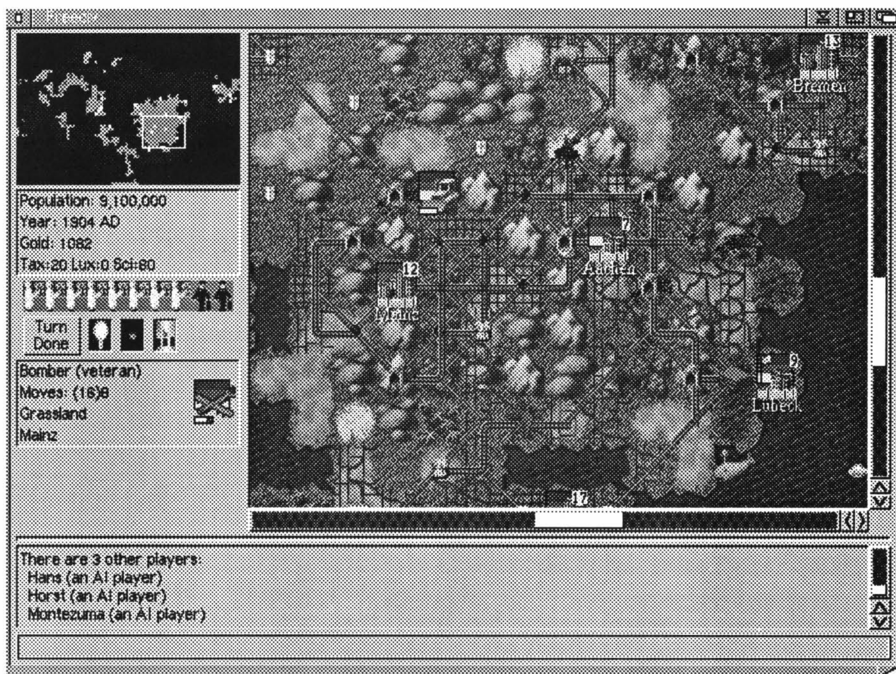
FreeCiv

Hjemmeside:
www.freeciv.org

Systemkrav (minimum):
- MUI v.3.8
- OS 3.0
- 020 CPU
- NList 0.89
- TCP&IP stack
- guigfx.library

?ware:
Freeware

Grafik	**10**
Lyd	**—**
Gameplay	**11**
Generelt	**11**



Det positive er så at det ikke tager udgangspunkt Civ. I, men såmænd i Civ. II, hvilket vil sige at der er mange nye elementer i FreeCiv i forhold til Civilizaation.

Da jeg begyndte med at spille det her spil var den første indskydelse at det her var da lige som at spille den gode gamle Civilization og siden da er denne opfattelse blevet gjort til skamme.

At spille dette spil efter de gamle grundstrategier er rundt regnet lig med at man får en ordentlig røvfuld pga. alle de nye elementer samt at mange af de gamle tricks ikke virker på samme måde eller måske slet ikke.

Starte FreeCiv

Dette spil er lavet til at man kan spille det over Internettet og til og med ikke kun mod andre Amiga-ejere idet FreeCiv også virker på andre computer-platforme.

Dette betyder såvidt jeg har forstået at der er to forskellige opdateringer. En af den konkrete Amiga-version og så en af kernen i spillet der bruges som udgangspunkt, men jeg er ikke helt sikker.

Uanset hvad, så er det jeg her har testet Amiga version 1.9 og FreeCiv version 1.10.0.

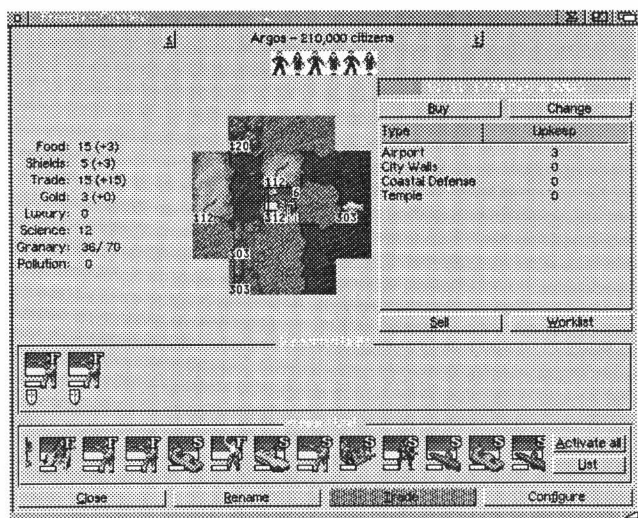
For at spillet skal kunne afvikles kræver det at du har MUI v.3.8, OS 3.0, 020 CPU, NList 0.89 og du skal have en TCP/IP stack kørende, f.eks. Miami samt guigfx.library og her skal du være opmærksom på at dette bibliotek i sig selv kræver render.library v. 30.

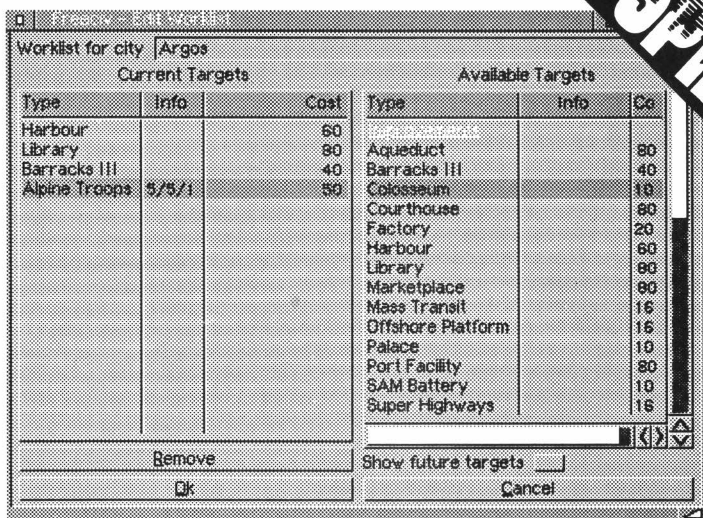
Alt dette skal være på plads før du kan komme i gang.

Når det så er det skal du huske at Miami skal køre før du sætter spillet igang.

Når spillet så er startet åbner det først to vinduer hvor det ene fortæller at nu læses den og den del ind, så hvis alt er som det skal være er dette vindue ikke særligt interessant.

Det andet vindue er det du skal opsætte og starte dit spil i, men først skal du lige svare på om det er et nyt spil eller et gemt spil du ønsker. ▶





Herefter åbner der det vindue du kommer til at spille i plus en konnektor/ forespørgsel hvori du logger dig på. Dette er ikke særligt svært og fortjener således ikke nærmere gennemgang.

Derimod er det vindue hvori du starter spillet op, meget mere interessant. Dette vindue hedder FreeCiv Server.

Opsætningen i dette vindue fungerer ligesom i et shell-vindue, dvs. med kommandoer.

F.eks. skriver du start for at starte spillet og er det et nyt spil du starter op skriver du show hvorved alle de indstillingsmuligheder du vil ha' springer frem på din skærm.

Det lyder måske lidt sværere, men det er det ikke. F.eks. kan man læse i show-listen at man skal skrive set aifill for at sætte den op til hvor mange medspillere der skal være.

F.eks. hvis du ønsker at der skal være 8 forskellige spillere skriver du blot set aifill 8 og så har du sat den til 8 spillere.

Alt dette er ikke svært, men man skal dog lige bruge lidt tid på at finde ud af hvilke indstillinger man vil have.

Gameplay

Der er i dette spil mange nye muligheder og mange af de gamle enheder, bygninger m.m. har fået ændret lidt på deres egenskaber.

Alt dette er meget omfattende og samtidigt med kniber det vel efterhånden også lidt med den specifikke viden om hvordan det egentligt var i Civilization I.

Derfor vil jeg nøjes med at komme med forskellige eksempler på de muligheder der er i dette spil.

Byerne, her kan du bygge en del flere bygninger i forhold til det gamle spil, f.eks. kan du nu også bygge en børs eller måske et supermarked kunne friste.

Dette betyder så også at andre ting ikke virker helt som vi er vant til.

F.eks. gav en jernbane en forøget produktion på felterne omkring byen, men det gør den ikke mere direkte, men til gengæld giver det supermarkedet en 50% forøgelse af sin produktion.

Inde i byerne kan der også være sket masser af ændringer, f.eks. kan du sætte byen til at lave automatiske angreb på enheder der kommer forbi.

Der er også en work-liste hvor du kan fastsætte byens fremtidige produktion således at du ikke behøver at gå ind og ændre produktionen hver gang en enhed er færdig.

På denne liste kan du også sætte bygninger og enheder på som endnu ikke er opfundet. Dette betyder at lige så snart det pågældende er opfuldet, så går byen igang med at producere det.

Vidundere, ja dem er der også kommet mange flere af, men dem vil jeg springe let og elefant hen over.

Enheder, dem er der også mange flere af. F.eks. kan du nu få en spion der er i familie med diplomaten som også er med, men de har jo så bare deres specielle område.

Men generelt er der kommet meget mere med. Flere forskellige battleships, lidt krydsermissiler osv.

Når du har kampe mellem enhederne vil selv vinderne tage skade idet man har forsynet alle enheder med en energistreg hvorfra der tages enegi fra når den har være i kamp, naturligvis afhængigt af kampens forløb.

Dette er en generel ting som gennemsyrer FreeCiv. F.eks. er der også flere videnskaber og du kan nu også sætte hvilke videnskabelige opfindelser du vil have først og FreeCiv finder så vejen for dig.

I det gode gamle spil kunne man selv sætte hvor mange penge man ville bruge på videnskaben og hvor mange der skulle ryge i statskassen.

Dette er der lavet en begrænsning på der hedder 40/60% til at begynde med. Denne grænse vil ændre sig efterhånden som udviklingen går og hvilken styreform du har.

Ak ja, forskellene er mange, hvilket betyder at jeg ikke ved hvor jeg skal begynde og hvor jeg skal ende. Derfor vil jeg slutte nu med en konklusion.

KONKLUSION

Selve spillet er bl.a. med alle disse nye muligheder blevet en hel del sværere end det oprindeligt og der er mange nye erfaringer man skal gøre sig.

Selvom man begynder på det nemmeste niveau får man kamp til stregen og selv her kan du nemt risikere at tabe.

Naturligvis lærer man spillet at kende, men det tager sin tid og man får helt sikkert noget for pengene.

FreeCiv koster i sig selv ikke noget da det er freeware, så prisen for dette spil er det, det koster dig at hente det ned fra Aminet eller fra deres hjemmeside.

Set i lyset af dette er FreeCiv et stjernespil, selvom starten godt kan trænge til en rigtig brugerflade. ☐

Et par spil
– Det har vi da Morten til!

■ *Af Freddy Vestergaard*

Det er ikke fordi jeg vil gå Morten i bedene, men for at berolige den oprørte redacteur, jeg skriver dette. Det var nemlig mig der fik skældud i AA nr. 5 :) Way to go Jan :)

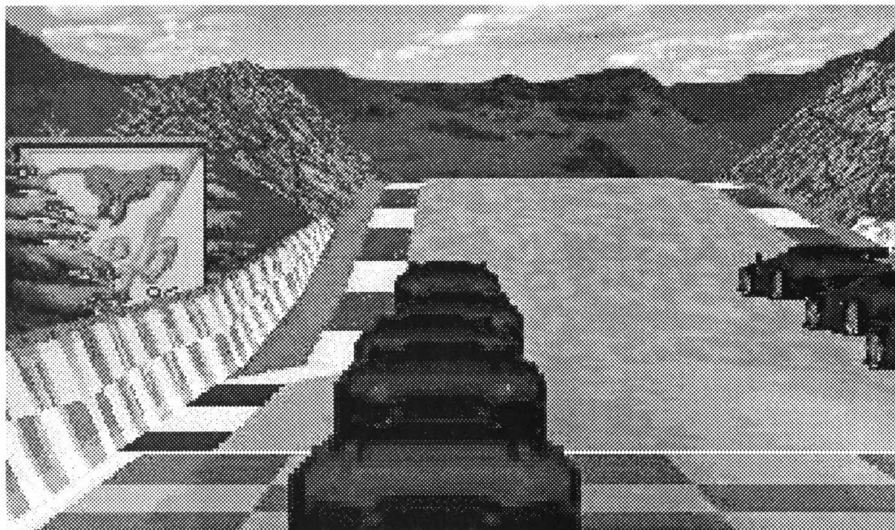
Turbo Racer 3D

Det er fuldstændigt korrekt at det er et skodspil. Jeg købte det i september sidste år hos Kiwi og beklager meget at advarslen ikke blev bragt til torvs noget før.

For det første var der et farligt mas med at installere skidtet. Jeg kunne ikke, og kan stadig ikke, få install-scriptet til at køre.

Alive rådede mig til at installere "by hand". Det gjorde jeg så, og med de rigtige assigns kom det da også til at køre, men hvilken skuffelse! Selv på 060 gik det ikke særligt stærkt, og grafikken lignede noget pd-skraldespand! Ingen GFX-understøttelse her. Gameplay var der slet ikke noget af, gemmefunktion duede ej heller. Det var forfra hver gang.

Virkelig et cigarskod det spil, Flyin' High er ti gange bedre.





Turbo Racer 3D – et rigtigt skod-spil...!

Starfighter

(Wingcommander)

Hmm... Lovende titel må man sige og flotte screenshots på coveret, ligner Wingcommander og ser GFX-agtigt ud. Så lad os lige se om det passer.

Ifølge readme-filen kan spillet køre fra cd, og jeg skulle senere finde ud af at det nok havde været det bedste.

Klikke på game-ikonet... ak og ve, den første skuffelse. Spillet startede op i PAL, men det kunne forhåbentligt rettes senere. I samme åndedrag blev man præsenteret for et krav om at opgive navnet på sin boot-partition, hvorefter spillet ville oprette et Rad-device, reboot'e maskinen og lave en startup-sequence i Ram, da spillet behøver al den Chip-ram der kan mønstres. En boot-diskette havde nu været bedre.

Nå, spillet startede da op, og man fik det sædvanlige panel af valgmuligheder, ind i options for at finde en passende screenmode. Nix, ingen GFX her. Øv, det var skufflse nr. to.

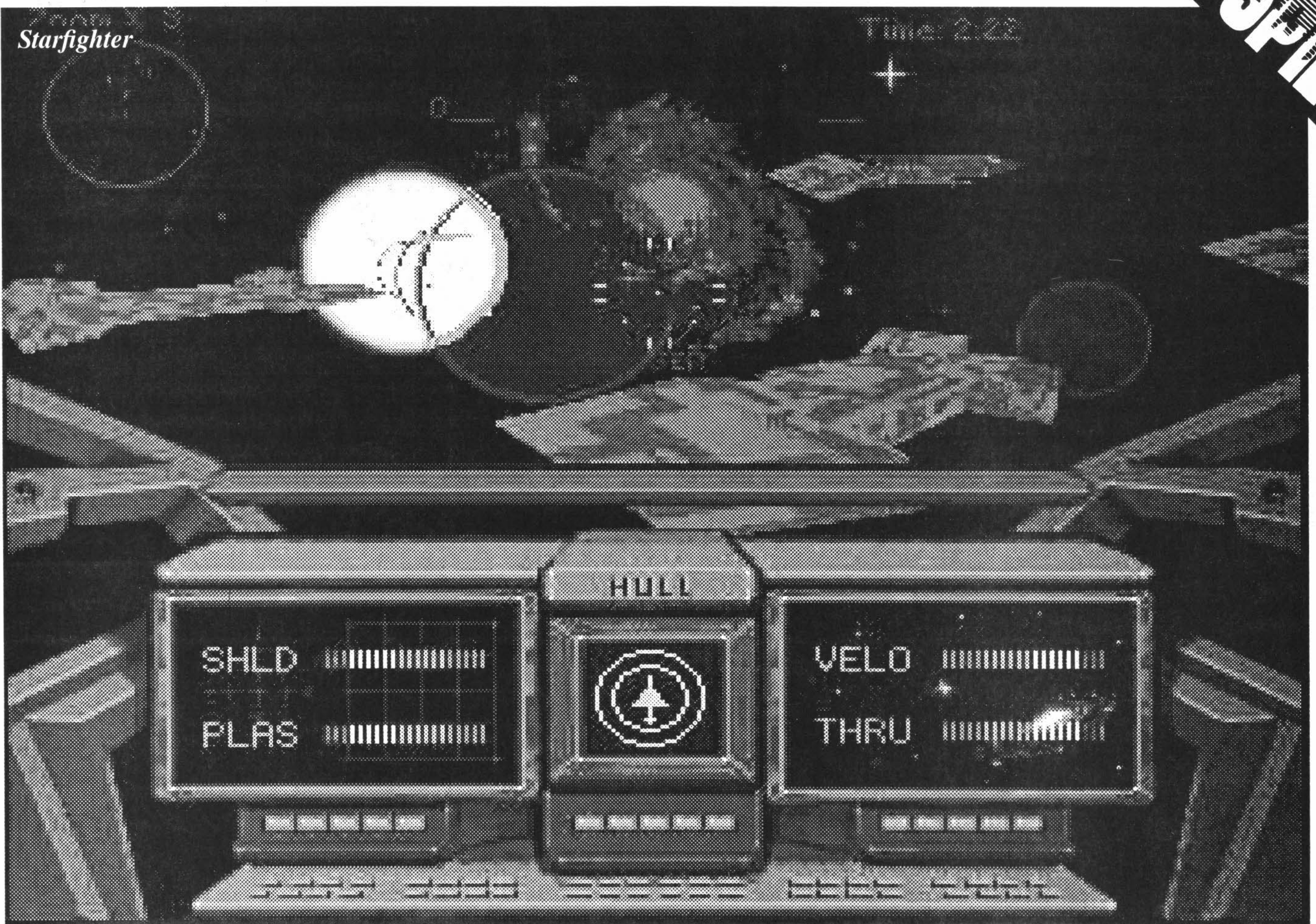
Spillet er en Wingcommander-klon, men med flere muligheder for at vælge missioner. Jeg valgte en single mission, og blev efter en uforståelig briefing smidt i noget der nok skulle forestille at være sjovt, men jeg mistede ret hurtigt orienteringen og så var der ikke meget at skyde på.

Installering

Lad være med det! Men det skulle selvfølgelig prøves :(Det fylder 120–130 MB, bl.a. på grund af introen, som forøvrigt er ganske flot, men hvad hjælper det når resten er uinteressant?

Spillet starter op på samme måde som før ved hjælp af et Rad-device. Det er så lang tid siden, så jeg dårligt huske hvad der gik galt, men til sidst havde spillet givet mig en ny startup-sequence, hvilket betød at spillet startede op hver gang Amy'en blev tændt!

Hvad nu...? Folk med hår på brystet



Starfighter

har selvfølgelig ingen backup, men jeg har slidt mine af for længe siden :) og er noget af en tøsedreng, så det problem var hurtigt klaret og den gamle startup-sequence på plads. Væk med det spil!

Uha uha, hvad man dog skal stå model til.

Virtual GP

Dette spil købte jeg direkte hos Alive-Mediasoft sammen med Hexen og det nyeste PPC-modul. Der var imidlertid lang leveringstid på Hexen, og da det endelig kom viste det sig at jeg også havde fået Heretic incl. PPC-modul, som et plaster på såret, hvilket blev bekræftet pr. e-mail. De to spil var der ingen problemer med.

Men Virtual GP, øv! Det nægtede totalt at køre på mit system, hvad enten det var fra cd eller hd. Introen kørte fint, men hvis jeg valgte championship i stedet for single race, crashede masinen omgående. Med single race gik den ikke ned, men en del af skærmen blev sort, og så skete der ikke mere.

Spillet multitasker fint, og jeg kunne gå tilbage i workbench for at aflæse Snoopdos. Det hjalp nu ingenting. Jeg prøvede simpelthen alt for at få det til at køre, starte op fra dos osv. Forgæves :(En fortvivlet mail til Alive resulterede i flere gode og velmente råd, men tilsidst måtte de henvise til Epic som distribuerer spillet. De svarede aldrig på min henvendelse :(

Jeg fik senere en demo af spillet til at køre og fandt ud af det nok ikke var min favoritgenre. Det er en ren simulation hvor alle detaljer kan sættes op manuelt. Jeg er mest til ren arcade som... ja, I har gættet det... Wipeout... Simpelthen et kanonspil!

Så hvis nogen er interesserede i Virtual GP, må de gerne henvende sig på:

fv1619@vip.cybercity.dk

Pris: 100.-.

Alive Mediasoft

Problemer med ovennævnte? Tja, det kan vel ikke helt undgås, men for ligesom at sætte tingene lidt i relief i forhold til Jimmy Knudsens oplevelser med dem, føler jeg næsten at jeg er nødt til at gøre noget.

For det første kan vi ikke undvære Alive, som situationen er idag. Det er et firma som satser meget hårdt på Amiga, hvilket man ikke kan være i tvivl om når man læser *The Pulse*. Det er gratis, og kan bestilles via deres hjemmeside. Dér giver Steven Flowers flere, meget konkrete eksempler på sin holdning til Windoze-maskiner :) Han skriver bl.a.: "I have never been offensive to Amiga owners, only PC people", som svar når han bliver opfordret til at tænke på sit ordvalg.

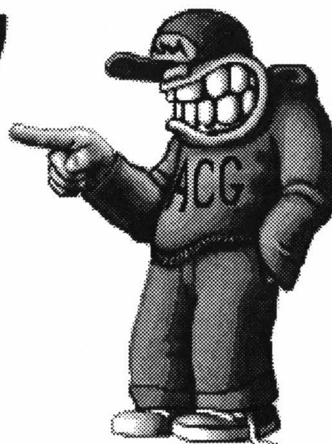
For det andet har jeg sjældent oplevet større hjælpsomhed når tingene drillede. På et tidspunkt tilbød de endda at sætte mig i forbindelse med programmøren af TurboRacer 3D, men det gjorde jeg nu ikke noget ved da det forekom ret udsigtsløst. Spillet ville med garanti ikke blive bedre af det.

Med hensyn til priser er det så som så, at det hænger sammen. WipeOut koster 30 GBP + 2,5 GBP i forsendelse. Det er ca. 425 DKK. Når man dertil lægger 50,- i gebyr for overførslen er der selvfølgelig ikke meget at hente, men de har mange spil og andre sager som kan være svære at skaffe i Danmark.

WipeOut kostede 490 DKK incl. efterkravsgebyr hos Kiwi. Men når det kommer til stykket, er valget naturligvis op til den enkelte. □

www.amiga-cg.se





Andy C. Gateway

Har du en Amiga?
Se till att det märks

Gå med i Amiga Computer Group
- hela Sveriges Amiga-förening -

Vad gör vi...

Vår verksamhet omfattar bland annat att anordna kurser, fyra hack, däribland det större Midwinter, och hackerjulafton. På dessa kommer du som medlem in till en billig penning. Självklart så får du också deltaga i föreningens olika kurser och aktiviteter. Tillgång till föreningens välutrustade mediearkiv innehållandes stora mängder amigaliteratur och filmer.

ACG-bladet

Dessutom får du även medlemstidningen ACG-bladet 4 gånger per år nedimpandes i din brevlåda, i denna fås trevlig och informativ läsning, fina erbjudanden från sponsorer och medlemsinfo från styrelsen.

Medlemsavgiften är för närvarande 120 kr / år.

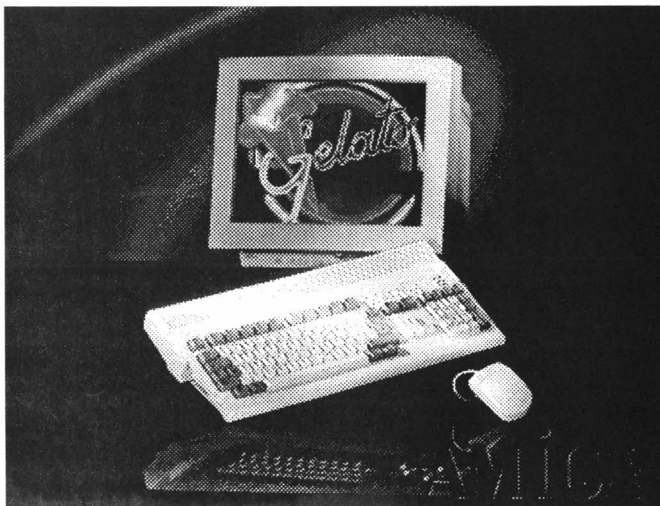
Du betalar genom att sätta in summan på vårt postgirokonto **845563-6**. Skriv i medelandefältet in telefonnummer, epost samt personnummer, de sex första räcker.

Som medlem i ACG blir du även medlem i riksorganisationen SVEROK.
för mer info om SVEROK, se www.sverok.se

Få dig en *aegte* Multimedia Computer

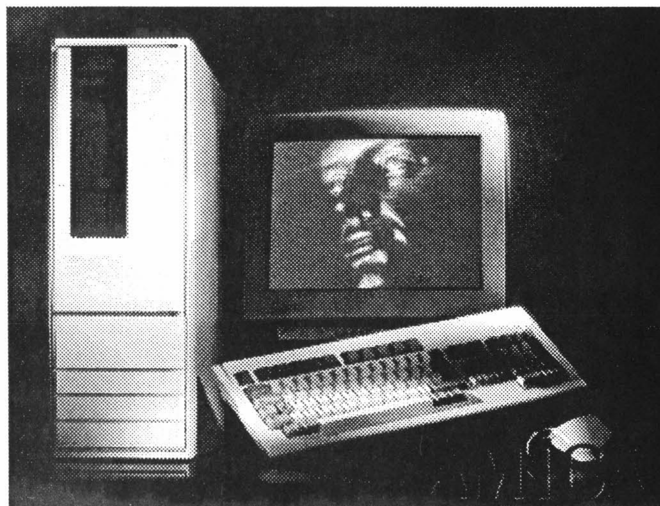
Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



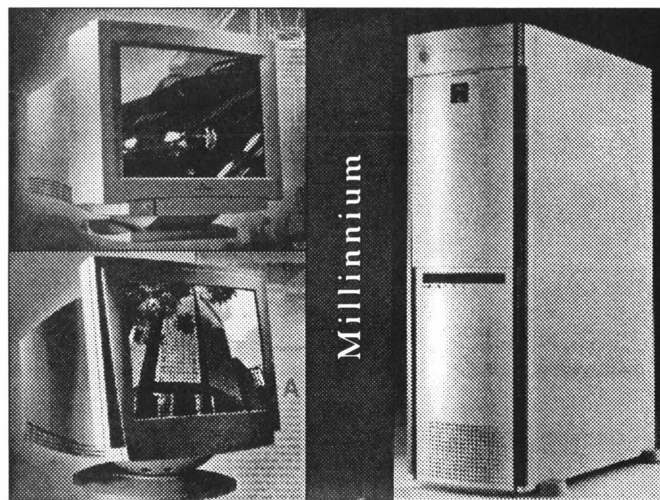
Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



OK – hvad så med en Millinnium:

- Valgfri CPU, RAM m.m.
- 200 MHz 603e+ CPU
- A1200 Motherboard
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik
- Amiga OS/WB 3.1
- RBM Tower-kabinet



Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

A1200 2.1 GB Harddisk (ubrudt plombering), 2.000,- kr. • Skærm 14", Microvitec multisync, 700,- kr. • SyQuest 105 SQ, med 6 medier á 105 MB, 1.000,- kr. • CD-drev Toshiba 24×, 700,- kr. • 20A strømforsyning, 450,- kr. • Surf Squirrel, 400.- kr. • Printer: Olivetti JP170 – farve – inkjet, 450,- kr. • Blizzard 1230-IV accelleratorkort, 50 MHz, 750,- kr. • Modem K56 – nyt, 500,- kr. • Aminet CD 8–35: 26 stk., 800,- kr. • Aminet SET CD 1–8: 8 stk., 700,- kr. • Foundation CD, 250,- kr. • MYST CD, 250,- kr. • Genetic Species CD, 200,- kr. • SimCity2000, 150,- kr. • Spherical Worlds CD, 100,- kr. • Cycas v.1.78 CAD-program, 600,- kr. • IBrowse 2, 300,- kr. • Miami v.3, 150,- kr. • MUI v.3.8, 75,- kr. • Wordworth 7.0, 400,- kr. • SCALA MM400, 300,- kr. • AmiATLAS m. kort over 15 lande, 600,- kr.

Sælges delt som ovenfor, eller samlet for 4.500,- kr. Ved samlet salg medfølger A1200 med 20 MB HD + diverse programmer og bøger/blade.

Børge, 21 25 74 65
Bojskov@city.dk

Amiga 1200 (Commodore-model) med 120 MB 2,5" harddisk og Blizzard 1220 (28 MHz + 4 MB Fastram) Inkl. strømforsyning, VGA-adapter og org. Amiga OS 3.1-pakke med alle maualer og disketter. Bemærk: Maskinen har Kickstart 3.0 ROM. 500 kr. • Tulip VGA farveskærm. I god stand. 300 kr. Ved køb sammen med Amiga 1200 ialt 650 kr. • Amiga 500 Kickstart 1.3, 512 KB Commodore ram-udvidelse, mus, spillet Hunter og Art Department version 1, begge med org. manual og embl. 200 Kr. • Hvis du køber begge maskiner samlet betaler jeg fragt og efterkravsgebyr (dog ikke for skærmen). • Switch-boks til 4 enheder. Kan bruges til at skifte ml. 4 enheder (f.eks. printere eller modemer) eller lade en PC og en Amiga skiftes om den samme printer. 5 × 25-bens hunstik. Solid kvalitet med drejeknap. 50 kr.

ASDG GPIB Zorro-kort. Har sandsynligvis været brugt sammen med (meget gamle) Epson-scannere. Zorro II-kort med lille centronics-stik. Hvis du har en ide om hvad det kan bruges til så ring og giv et bud (eller bare fortæl hvad det er :-)) Der medfølger hverken manual eller software.

Alle priser er uden fragt og efterkravsgebyr.

Mikkel, 46 32 27 54
mhald@bigfoot.com

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 18
- **Gamle billeder** – Del 3
- **Make-CD 3** – cd-brænderprogram
- **Heretic II** – det legendariske spil i PPC-udgave
- **Fokus på forskellige printere**
- **Evt. *dit* indlæg...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



Heretic II – næste gang har vi den forhåbentligt...

PÅ GENSYN D. 20. JULI!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	84,00	(=kr. 28,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	162,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	324,00	(=kr. 27,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99	(A4-format)	koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98	(A4-format)	koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96	(A4-format)	koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96	(A5-format)	koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse.

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 36 i april, nr. 37 i juni, nr. 38 i august osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 24–33 .... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8....... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 36 i april, frist den 1/4-2000
Aminet 37 i juni, frist den 1/6-2000
Aminet 38 i august, frist den 1/8-2000

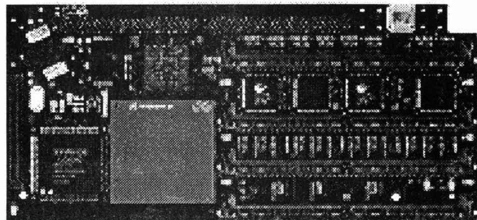
Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

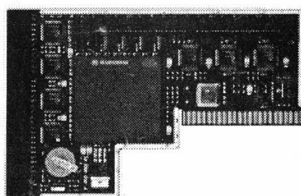
Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

Kiwi Multimedia

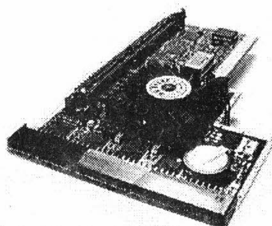
Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk



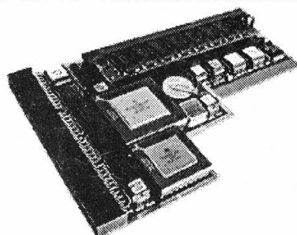
CyberStorm MK3 060 50 Mhz.......5.495,-



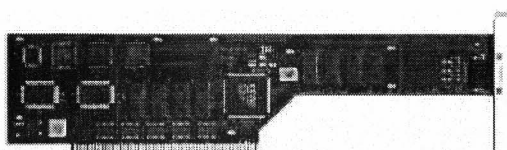
Blizzard 1260 50Mhz.....................3.795,-



Blizzard 1240 25Mhz....................2.295,-
Blizzard 1240 40Mhz....................2.495,-



Blizzard 1230 50Mhz...................1.595,-
SCSI Blizzard.................................995,-



CyberVision 3D...........................1.995,-
CyberVision scandoubler..............ring!

CyberStorm

Blizzard 1260

Blizzard 1240

Blizzard 1230

CyberVision 3D



Frejasvej 71, 3600 Frederikssund, Danmark - www.kiwimultimedia.dk